

**Black & White**  
Punctaj final: Cât de bun  
e modul multiplayer?



**În căutarea bug-urilor**  
Reportaj: De ce jocurile au tot  
mai multe bug-uri

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa  
**05/2001 (2,9 USD) 79.900 lei**  
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- DM 9.90 Lit 11.300  
sfr 9.90 hfl 12,80 85 80,- Lfr 235,- ptas 970,-

www.pcgames.ro

# PC Games

Știi ce se joacă

**CU 2 CD-uri**

TOP DEMO

**Settlers 4**

+ alte 9 demo-uri

EXCLUSIV: FULL VERSION ONLINE-GAME

**Warbirds**

EXCLUSIV: VIDEOREPORTAJ

**Dungeon Siege**

+ 11 alte video-uri

# Dungeon Siege

Revelare pe opt pagini:  
Videoreportaj exclusiv:

RPG-ul Microsoft îi cutremură pe cei de la Blizzard  
scene de joc live coplesitoare numai la PC Games

## Unreal 2 vs. Halo

Duelul gigantilor de grafică: imagini spectaculoase

## Desperados

Megatest: Commandos doar pe locul 2?

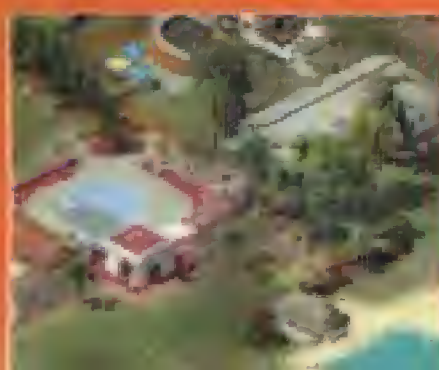
## GeForce3

Ce știe chip-ul cu adevărat?

**Câștigă o unitate  
DVD-ROM!**



ISSN 1454996-4  
5 2001  
9 771454 996003



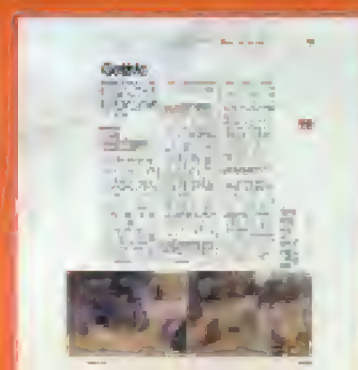
**Tropico**

Noul joc de construcție  
al creatorilor lui  
Railroad Tycoon 2



**Tribes 2**

De pe acum deja mai bun  
ca Halo? Hitul multiplayer  
în testul PC Games

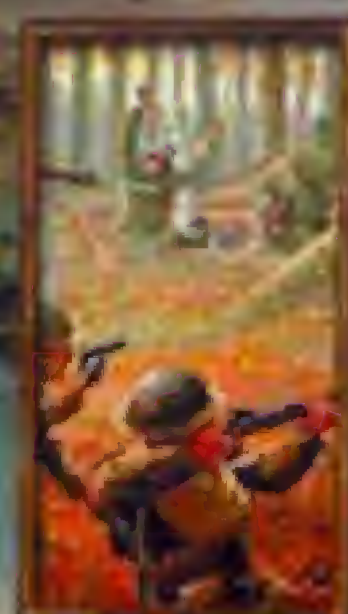
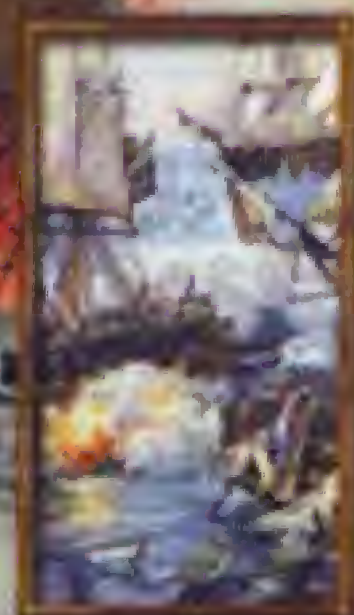


**NOU!**

180 pagini dintre care  
50 pagini  
**Tips&Tricks**  
în format PDF pe CD 1



*În numărul viitor  
avanpremieră Empire Earth*





# Capra & Varza

**P**rin 1996, Umberto Eco vorbea despre eBooks ca despre ceva ce cu siguranță nu va aduce sfârșitul cărților tipărite, ci o completare a acestora. Desigur, ideea de a plasa rubrica Tips&Tricks pe CD-ROM în format PDF nu ne-a dat-o profesorul de semiotică, ci faptul că trăim în România - țară până una-alta (tot) în tranziție - unde trebuie să te adaptezi unei piețe pe cât de fascinantă ca posibilități, pe atât de instabilă și greu de digerat. Dar întotdeauna există o posibilitate care să fie acceptată de toți cei ce, de câteva milenii încoace, fac parte din categoria Homo ludens. În acest număr veți dispune de 50 pagini Tips&Tricks, pe care le veți putea accesa cu ajutorul Acrobat Reader-ului inclus pe CD 1. Mulți dintre voi ar putea riposta, plini de revoltă: "Bine, dom'le, dar eu vreau să citesc tolănit pe canapea, în tren sau, mă rog, oriunde altundeva!" Trebuie să spunem că avantajele PDF-ului sunt multiple: înalta fidelitate (paginile electronice au același aspect cu cele tipărite), un impact vizual bun, economia de spațiu, posibilitatea înmagazinării unui număr mare de pagini pe CD-ROM.

Aplicațiile pot fi tot atât de variate. Gândiți-vă la această revistă. Pentru a citi un articol dintr-un număr pe care l-ați pierdut, astăzi trebuie să faceți comandă și să plătiți 100.000 lei. Măine însă, editura noastră ar putea pune online pe site-ul nostru [www.pcgames.ro](http://www.pcgames.ro) oferta tuturor articolelor publicate până acum. Prețul articolului selectat ar fi modic, iar pentru voi ar fi suficient să-i faceți un download și, în câteva minute, ați avea pe ecran materialul care vă interesează cel mai mult, în loc să achiziționați întreaga revistă. Ar fi o completare adusă sistemului de distribuție, iar pentru cei interesați prețul ar scădea cu siguranță.

Dacă tot veni vorba de preț, sperăm ca soluția propusă de noi cu acest număr al revistei - pe baza sondajelor realizate - să mulțumească majoritatea cititorilor noștri; chiar pe toți ar fi imposibil.

Ceea ce a oferit însă o imensă satisfacție este *Black&White*, jocul despre care se poate afirma că a generat dependență multor jucători de pe meleagurile noastre și nu numai. Posibilitățile oferite de această capodoperă sunt nelimitate. Mixajul realizat de Peter Molyneux ne amintește de *Populous*, *Tamagotchi*, *Sims*, *Settlers 4* sau *Creatures 3*, dar reușește să le îmbine pe toate într-o prezentare genială și o imensă libertate de decizie, cum nu s-a mai văzut până acum. Grafica, controlul nefiresc de simplu față de complexitatea jocului, sunetele pline și amuzante pe alocuri fac din *Black&White* candidatul numărul unu la titlul de Jocul anului.

Cred că, la ora când citiți aceste rânduri, aveți niște minunății de creaturi, bine hrănite și de dimensiuni ciclopice, ori ați terminat deja single-ul și ați intrat în multiplayer, unde distracția e și mai mare. Acest joc genial, chiar dacă nu e neapărat un test psihologic, cum este la modă a se caracteriza orice, a amintit fiecăruia dintre noi povestea începuturilor, pe care nu le-am trăit, dar care - paradoxal - sunt prezente undeva în adâncul memoriei.

CIPRIAN COROIANU



# Cuprins 5/2001

## Actualități

Editorial .....	3
Știri .....	6

## Reportaj

Halo vs. Unreal 2 .....	10
Cine construiește cele mai frumoase lumi 3D?	
Bungie sau Epic? Vă spunem la ce vă puteți aștepta.	
Invazia Bug-urilor .....	14
De ce nu există aproape nici un joc fără erori?	
PC Games i-a întrebat chiar pe producători.	
Feedback: Sound .....	22
Un reportaj la care o să vă ciuliți urechile: tot ce înseamnă muzică și sunet în jocuri.	
Jurnalul lui Steve Jakson partea 41 .....	25
Black & White e gata. Care va fi viitorul lui Lionhead?	
GeForce3 .....	18
Ce știe noul chip-minune? PC Games vă explică cum vor putea profita jocurile pe urma sa.	
Xbox .....	17
În acest reportaj aflați ce impresie fac actualele jocuri pentru Xbox.	

## Avanpremieră

Strategie .....	
Countdown .....	27
Conflict Zone .....	36

Der Cloul 2 .....	27
The Industry Giant 2 .....	27
Gilde .....	27
Emperor: Battle for Dune .....	34
Sigma .....	38
Star Trek: Armada 2 .....	27
Tropico .....	28
Zoo Tycoon .....	32

### Action

Countdown .....	39
Earth & Beyond .....	44
Global Operations .....	43
Iron Dignity .....	39
Necroide .....	39



### Zoo Tycoon

Tigrii, maimuțele și urșii panda sunt protagoniștii principali ai unui minunat joc de construcție de la Microsoft. La pagina 32 citiți totul despre noul produs al Gamestock.

Planetside .....	40
Star Trek: Voyager - Elite Force Add-on ..	39
Zanzarah .....	39

### Aventura

Countdown .....	45
Baldur's Gate 2: Der Thron des Bhaal ....	45
Diablo 2: Lord of Destruction .....	45
Divine Divinity .....	45
Dungeon Siege .....	46
Freedom Force .....	54
Gorasul .....	45
Neocron .....	58
Summoner .....	57

### Sport

Countdown .....	61
Antz Racing .....	61
King of the Road .....	61
Microsoft Flight Simulator 2002 .....	61
Microsoft Train Simulator .....	61
UEFA Challenge .....	62

## Test

Cum testăm .....	64
------------------	----

### Jocul lunii

Desperados: Wanted Dead Or Alive .....	66
----------------------------------------	----

### Strategie

## ACTUALITĂȚI

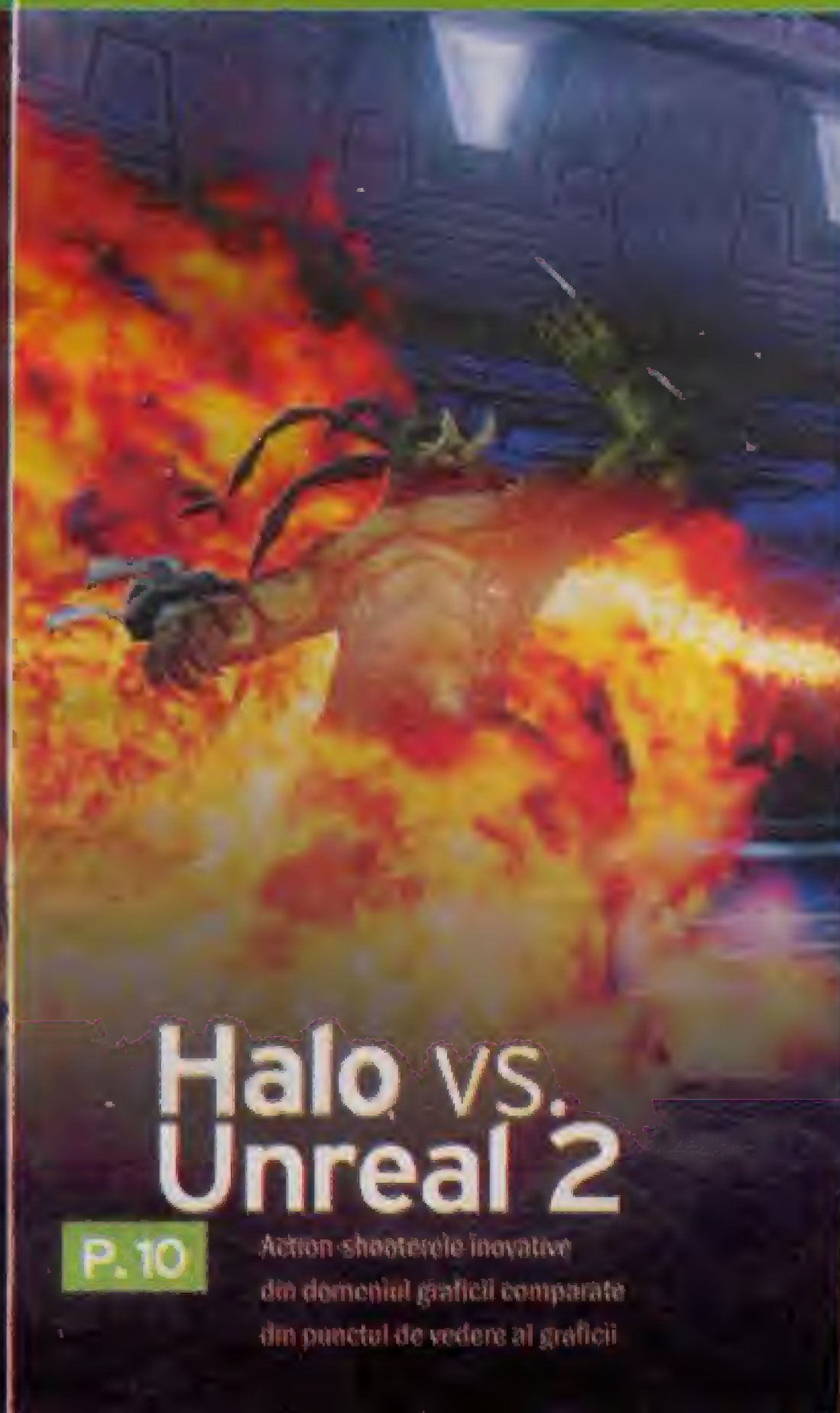


Scos din infern și introdus în sălile de cinema. Blizzard planuiește punerea în scenă a seriei Diablo.

## Diablo 2: The Movie

P. 6

## REPORTAJ



## Halo vs. Unreal 2

P. 10

Action-shooterele inovative din domeniul graficii comparate din punctul de vedere al graficii

## AVANPREMIERĂ



## Dungeon Siege

P. 46

Diablo 2 se poate ascunde liniștit în spatele graficii acestui action RPG. Avanpremiera noastră vă prezintă screenshot-uri exclusive.



Strategie-referințe .....	77
Black & White .....	78
Fallout Tactics .....	82
Sudden Strike Forever .....	83

## Action

Action-referințe .....	85
Classics: Heavy Metal F.A.K.K. 2 .....	92
Serious Sam .....	91
Tribes 2 .....	86

## Aventură

Aventură-referințe .....	93
Classics: Hellfire .....	95
Classics: Everquest Deluxe .....	95
Classics: The Dig .....	95
Icewind Dale .....	94
Siege of Avalon .....	94

## Sport

Sport-referințe .....	97
F1 Racing Championship .....	98

## Shorttips

Shorttips.....	120
----------------	-----

## Pe CD-ROM Tips & Tricks

Soluții complete	
Black & White .....	141

Counter-Strike .....	159
Desperados .....	131
Gothic .....	171
Project I.G.I. ....	165

## Hardware

Hardware-referințe .....	101
--------------------------	-----

## Știri

Terratec Sixpack 5.1+ .....	101
Videologic Vivid!XS.....	100
Genius Twin Touch Wireless.....	100
Kesington Turboring .....	101
Typhoon Unplugged Mouse .....	100
Gamesurround Fortissimo II/Muse XL....	101
Logitech Trackman Wheel .....	101

Plăci grafice .....	102
Focus: 3DMark2000 .....	109
Test: Controller .....	105
Tuning: Windows .....	106

## Profil

AMC: No Name War.....	110
Grafică 3D: Max The Fire Raven .....	114
Inteligența artificială .....	116
Bug's life .....	119



## Tribes 2

A apărut urmașul shooter-ului tactic Starsiege: Tribes. Punctele tari și slabe ale jocului sunt elucidate pe cinci pagini, începând cu pagina 86.

## Service

Indicații CD-ROM .....	122
Impressum.....	129
Poșta redacției .....	124
Ultima pagină .....	130

## Jocuri educative

Black & White .....	78
Zoo Tycoon .....	32
The Industry Giant 2.....	27

## TEST



## Desperados

Așa deveniți pistolar. În cele 10 pagini de test, aflați cum se comportă RTT-ul în practică.

P. 66

## TIPS & TRICKS

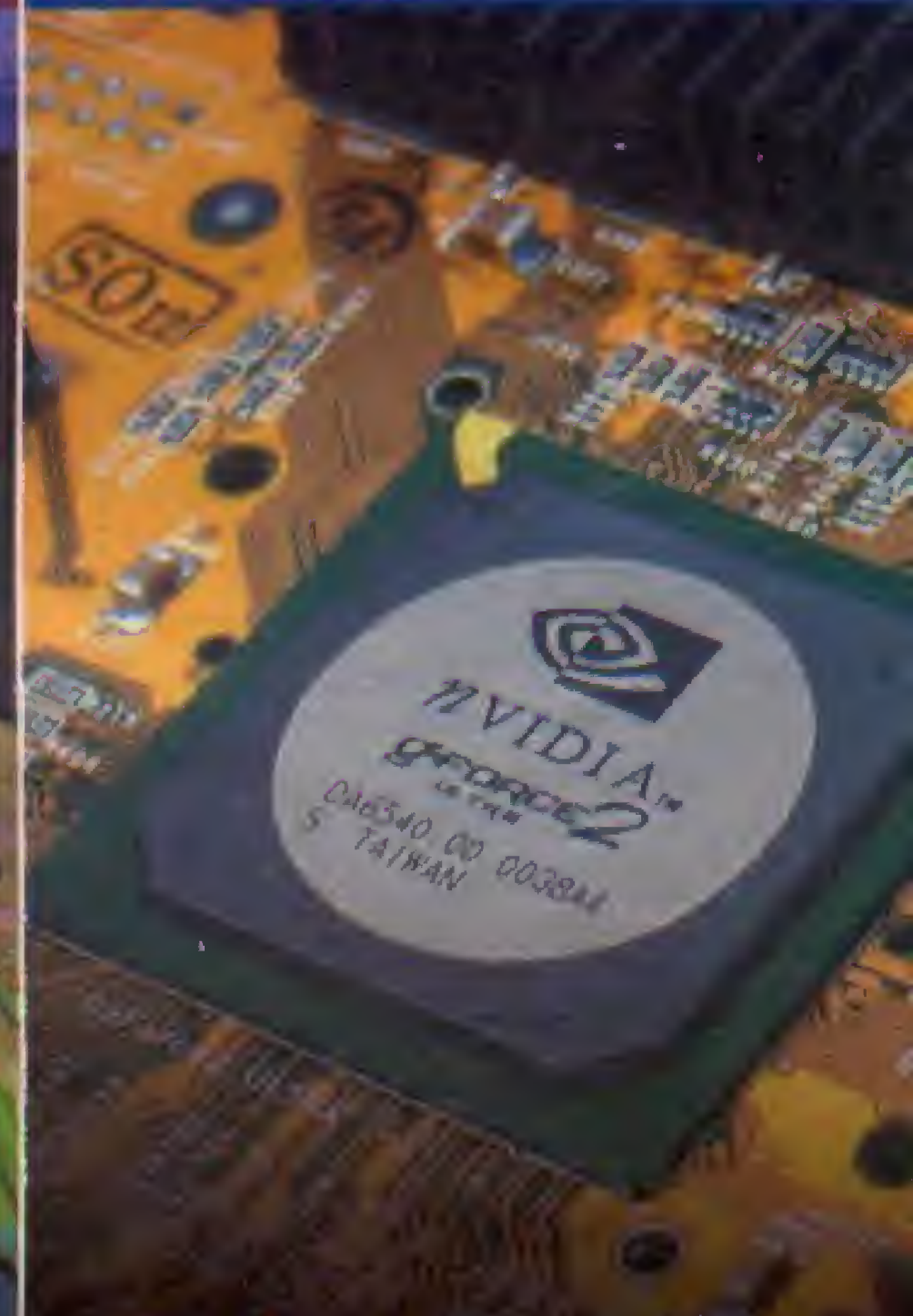


## Gothic

Pe CD

Am analizat pentru dvs. cuprinzătorul RPG și veți afla cum vă puteți descurca în lumea lui Gothic.

## HARDWARE



## Plăci grafice

Întrebarea-cheie la hardware: pentru o sumă de bani, la câtă grafică te poți aștepta? Experții PC Games vă oferă câteva ponturi.

P. 104



# ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

## OPINII ERDEI JACINT



Marii clasici se întorc din tărâmul umbrelor și arată mai bine ca niciodată.

Acum câțiva ani fiecare jucător își pierdea nopțile în fața monitorului savurând jocuri celebre care au reușit să-și înscrie numele în istorie. Grafica era pixelată, sunetele parcă veneau dintr-un gramofon vechi, dar feelingul răsplătea din abundență jucătorul. Îmi aduc aminte cu nostalgie de killăreala de orci din Warcraft 2, remarcile comice ale trăsnițului Duke Nukem sau mișunarea micilor Settleri. Firmele producătoare s-au hotărât să șteargă praful de pe aceste jocuri oldies și să le pună din nou în lumina reflectoarelor.

Anul acesta sunt programate aparițiile unor jocuri care continuă aventurile acestor eroi. Duke Nukem Forever reia legenda cowboy-ului american care își apără patria în fața intrușilor veniți din spațiu. Jocul promite o grafică corespunzătoare standardelor actuale și umor cât incape. În noul Warcraft, disputa teritorială dintre rasa umană și orci va fi stopată de apariția unui inamic comun, Poporul Întunecat. Havas readuce din moarte eroul unui serial de mult uitat - Larry. Astfel playboy-ul va avea încă o șansă să cucerească cele mai fierbinți femei virtuale.

În noua creație a celor de la Blue Byte romanii, mayașii și vikingii se aventurează din nou la colonizarea unor teritorii necunoscute. Care vor fi urmările vom afla din episodul al patrulea al jocului Settlers.

Din nou pe planeta Dune, cea mai valoroasă resursă va fi spice-ul, iar supremația asupra acesteia va aduce în scenă lupte aprige între cele trei case: atreides, harkonen și ordos. Emperor Battle for Dune ne va răsfăța privirea cu o superbă grafică 3D.

Cât de reușite vor fi aceste continuări și cât de mare va fi succesul lor vom afla chiar peste câteva săptămâni la E3.

Până la apariția lor putem să mai aruncăm o privire asupra precursorilor, care au primit pe merit titlul de mari clasici ai jocurilor PC.

## BLIZZARD DĂ ÎN JUDECATĂ NEW LINE CINEMA

### Diablo în curând pe marile ecrane?



Blizzard a dat în judecată studioul hollywoodian New Line Cinema (Master of the Rings, Blade, Austin Powers). Motivul: firma realizează un film care poartă numele de Diablo. Pelicula nu are decât puține în comun cu jocul PC cu același nume. Vin Diesel, cunoscut din Saving Private Ryan, va juca rolul unui traficant de droguri numit Diablo. Blizzard crede că denumirea ar putea duce la confundarea cu jocul PC. În afară de asta, și Blizzard are de gând să facă o punere în scenă a unui film Diablo. Titlul *Diablo* și *Diablo 2: Salvation* sunt, după cum pretinde firma, protejate prin lege de câțiva ani.



## HARRY POTTER

### Lucruri minunate de la EA

O dată cu lansarea pe 16 noiembrie în cinematografele americane, Electronic Arts vrea să scoată pe piață și jocurile PC și de consolă care se învârt în jurul comicului ucenic magician. Din modelul literar Harry Potter și piatra înțeleptilor, deducem că va fi vorba de un joc de aventură sau Jump & Run, probabil pentru un public mai tânăr.

## RICHARD GARRIOTT

### The Return of Lord British

Richard Garriott, milionar excentric și fondatorul lui Origin (*Wing Commander*, *Ultima*), se reîntoarce în scena jocurilor PC: după ce a renunțat la conducerea firmei-satelit de la EA, nu a putut ținti spre jocuri noi din motive contractuale. Acest termen s-a încheiat. Așteptăm cu nerăbdare anunțarea noului său proiect, pe care dorește să-l realizeze împreună cu colegii săi de odinioară de la Origin.







## DUKE NUKEM - THE MOVIE

### Duke în fața camerei

După Lara Croft, prin *Duke Nukem* încă un erou reușește să ajungă pe marile ecrane: cinicul înmăscut, care întâi trage și apoi întreabă, va intra în film din nou în rolul salvatorului omenirii și va opri invazia flotei extraterestre cu un arsenal ale cărui efecte sunt fascinante. E de văzut însă dacă *Duke* va avea același succes ca în shooter-ul 3D. Firma producătoare, Dimension Films, cunoscută prin seria horror *Scream*, are în vedere pentru SUA o restricție de vârstă sub 13 ani. Termenul de lansare este încă necunoscut. Cine știe, poate că filmul va apărea înainte de *Duke Nukem Forever*, pe care fanii egoshooterelor îl așteaptă deja de ani buni. La 3D Realms încă nu se întâmplă nimic, deși așteptarea titlurilor ca *Halo*, *Doom 3* și *Unreal 2* a devenit deja enervantă.

## STAR WARS: BATTLEGROUND

### O puternică alianță RTS

Ensemble Studios (*Age of Empires I&II*) și Lucas Arts produc împreună un RTS *Star Wars* numit *Battleground* - un joc 2D bazat pe engine-ul *Age of Kings*, care cuprinde toate cele patru episoade ale Războiului stelelor. Grafica și designul misiunilor sunt preluate de Lucas Arts. Stardesignerul Bruce Shelley ajută la finisare. La E3, care va avea loc în luna mai, jocul va putea fi admirat pe live și avem promisiuni că în toamnă *Star Wars: Battleground* se va găsi în magazine.



## LEISURE SUIT LARRY 8

### O șansă pentru dragoste

Gigantul de jocuri Havas Interactive (*Diablo 2*, *Half-Life*) se gândește la încă un episod al legendarei serii de aventură despre playboy-ul Larry și se adresează în primul rând pieței vest europene. Pentru realizarea acestui titlu s-a apelat la sprijinul lui Al Lowe.

Firma fiică a lui Havas, Sierra, a încheiat colaborarea cu Al Lowe imediat după realizarea episodului șapte. Noi l-am întrebat direct pe Al Lowe: planuri despre o a opta parte există deja de ani de zile, în 3D. Discuțiile despre întoarcerea lui Larry sunt cap de serie la Sierra. Prin urmare, există șanse. Într-un interviu acordat PC Games, Al Lowe vorbește despre cum va funcționa „Shoe-Cam-ul” lui Larry, cu care se poate uita sub fustele doamnelor fără a fi observat.



## Cultures 2 tot anul acesta

Funatics plănuiește încă pentru acest an a doua parte a jocului de strategie *Cultures*, care s-a bucurat de un real succes. Acum clădirile vor fi upgradabile, circuitele economice vor deveni mai complexe, gradul de dificultate însă va fi ușurat.

## Homeworld 2 în lucru

Sierra a confirmat zvonurile și a anunțat în mod oficial că lucrează la *Homeworld 2*. Jocul va fi produs, ca și predecesorul său, de Relic Entertainment. Primele scene de joc sunt așteptate pentru luna mai la E3.

## Lou Vega + Tropic

Un pic de colaborare: regele mambo-ului, Lou Vega, va ajuta Take 2 să vândă cât mai multe exemplare din *Tropico*. Cântărețul va fi chiar integrat în joc.

## Age of Empires 3D?

După superhit-urile *Age of Empires 1* și *2*, cel de la Ensemble Studios lucrează la mai multe jocuri, printre care un RTS 3D. *Empire Earth* de la designerul lui *Age of Empires*, Rick Goodman, va constitui probabil o concurență puternică. Insiderii se așteaptă la un anunț cu ocazia lui E3 de la Los Angeles.

## Virtua Tennis pe PC?

După asul pentru consolă *Dreamcast*, la Sega PC-ul revine încet-încet în mijlocul atenției nou. Simulatoarele de pescuit ca *Get Bass*, inclusiv băta de pescuit, sunt deja în pregătire. Fanii *Dreamcast* speculează și adaptări ale unor hituri ca *Virtua Tennis*, care, potrivit experților, e cel mai bun simulator de tenis.

## Melvin din ceramică

Eroul *Tehnomage* Melvin apare acum și ca figurină de ceramică. Ministatua de 30 de cm se poate achiziționa prin website-ul lui Sunflowers ([www.sunflowers.de](http://www.sunflowers.de)). Fanii trebuie să se grăbească, exemplarele sunt limitate la doar 250 de bucăți.

## Stres în Titty Twister

Se dezvoltă bine adaptarea PC a lui Cryos după filmul *Dusk Till Dawn* al lui Quentin Tarantino. Jocul se realizează sub coordonarea expertului de horror Hubert Chardot (*Alone in the Dark*).



## Topul cititorilor PC Games

Pentru a ști ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games



- 1** **DIABLO 2**  
(Blizzard/Monosit)  
**EXORCISTUL** Dugheană posedată de diavol caută un paladin insistent pentru alungarea demonilor. Cei cu conexiune Internet sunt avantajați.  
Luna trecută **1**
- 2** **DIE SIEDLER 4**  
(Blue Byte/Ubisoft)  
**NOU** **NAS DE PITIC** în rolurile principale, Danny De Vito, ca luptător mayaș neînfricat, și Bob Hoskins, ca legionar.  
Luna trecută **-**
- 3** **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**  
(Counter-Strike.net/Monosit)  
**DR. CURIOS** Sau cum am învățat să iubesc bomba. Oscarul pentru cele mai bune cascadorii pentru de GSG 9.  
Luna trecută **3**
- 4** **UNREAL TOURNAMENT**  
(Epic/Monosit)  
**DEMOLITION MAN** Contrazis de critice referitoare la scenariul prea simplu, iubit de fanii de acțiune.  
Luna trecută **5**
- 5** **THE SIMS: LIVIN' IT LARGE**  
(Maxis/Best Computers)  
**THE TRUMAN SHOW** Erica îl iubește pe Anton, dar Anton o iubește pe Sorana. Petru îi dă foc bucătăriei.  
Luna trecută **12**
- 6** **BALDUR'S GATE 2**  
(Bloware/Monosit)  
**THE MASTER OF THE RINGS** Doar dacă dispuneți de urechi ascuțite, armură sclipitoare sau baghetă magică.  
Luna trecută **2**
- 7** **AGE OF EMPIRES 2**  
(Ensemble Studios/Microsoft)  
**ULTIMUL ÎMPĂRAT** După melodii nostalgice, vechi cavaleri ai Mesei Rotunde.  
Luna trecută **10**
- 8** **GOTHIC**  
(Piranha Bytes/Egmont Interactive)  
**NOU** **O COLIVIE PLINĂ DE NEBUNI** Gurile rele susțin că la casting inteligența nu joacă nici un rol.  
Luna trecută **-**
- 9** **MECHWARRIOR 4**  
(Fasa Interactive/Microsoft)  
**TERMINATOR** Când laserul strălucește și tabla se topește, inima luptătorului Mack prinde să zboare.  
Luna trecută **41**
- 10** **NO ONE LIVES FOREVER**  
(Fox Interactive/Best Computers)  
**JAMES BOND ÎL VÂNEAZĂ PE DR. NO** Și Cate Archer îl vânează pe Dimitri Volkov. Invitat special: Austin Powers.  
Luna trecută **15**

## INTERVIU

# „Fără planuri pentru Starcraft 2”

**PC Games:** Felicitări pentru jubileul de zece ani al lui Blizzard. Ce se planuiește la Blizzard după add-on-ul lui *Diablo 2* și *Warcraft 3*?

**Roper:** Momentan, lucrăm la un alt joc, pe care îl vom prezenta în mod oficial abia la ECTS-ul de la Londra, nu și la E3. La E3 se prezintă sute de jocuri noi, de aceea preferăm mai liniștitul ECTS, căci vom capta întreaga atenție a jurnaliștilor și jucătorilor.

**PC Games:** Să fie *Starcraft 2*?

**Roper:** Nu, momentan nu ne facem planuri pentru *Starcraft 2*.

**PC Games:** Acest joc se bazează pe una dintre seriile deja existente, scoase din atelierele voastre?

**Roper:** Nu, nici asta. Va fi un joc complet nou.

**PC Games:** *Warcraft 3* e primul vostru joc 3D pur. Ne putem aștepta la mai mult în acest sens?

**Roper:** Expansion set-ul lui *Diablo 2* este în mod definitiv ultimul nostru joc 2D.

**PC Games:** Cum arată viitorul serviciului vostru de Internet, Battle.net?

**Roper:** Ne bucurăm că putem pune la dispoziție fanilor lui *Diablo* și *Starcraft* Battle.net-ul, fără costuri suplimentare. Pentru a îmbunătăți viteza de acces, vom



**BILL ROPER** Designer de jocuri al renumitei firme Blizzard ([www.blizzard.com](http://www.blizzard.com))

instala mai multe servere, cel târziu la lansarea lui *Warcraft 3*.

**PC Games:** Va rămâne și în viitor gratuit Battle.net-ul?

**Roper:** Da, cu siguranță.

**PC Games:** Planuiește Blizzard o aglomerare a echipelor de programatori pentru a dezbate mai multe titluri concomitent?

**Roper:** La programare lucrează în total circa 190 de oameni. Sunt suficienți; dorim să rămânem un studio

de dezvoltare și să nu pierdem controlul proiectelor noastre.

**PC Games:** Va produce Blizzard și pentru consola Xbox a lui Microsoft?

**Roper:** Vom mai vedea. Până la ora actuală nu, în tot cazul. Dar dacă o vom face, nu vom converti pur și simplu titlurile noastre de PC pentru consolă; pentru așa ceva, designul jocului și controlul sunt pur și simplu prea diferite. Cu siguranță am alcătui o echipă complet nouă. De fapt, inițial am și început cu jocuri de consolă, poate că iese ceva. Dar până atunci vom rămâne fideli PC-ului, lucru pe care-l știm face cel mai bine.

**PC Games:** Jocul tău actual preferat?

**Roper:** Cu *Baldur's Gate 2* aproape că am terminat apoi trec la *Final Fantasy 9* și *Black & White*.

**PC Games:** Bill, îți mulțumim pentru interviu.

## RESIDENT EVIL

### Milla o imită pe Alice



Realizarea filmului *Resident Evil* a început deja: în acest action-horror-thriller, Milla Jovovich (Fifth Element) va intra în rolul eroinei Alice. Împreună cu Michelle Rodriguez (Girlfight), în rolul lui Rian, cele două încearcă să mențină sub control un virus, care transformă oamenii în zombi însetați de sânge. Filmul se află sub o stea favorabilă; toate jocurile *Resident Evil* au avut, mai ales în domeniul consolelor, un succes deosebit. Co-producătorul filmului este Bernd Eichinger. De asemenea, o vom revedea într-un rol și pe prezentatoarea și actrița Heike Makatsch (MTV).

## BLACK ISLE STUDIOS

### RPG în 3D: Torn

Creatorii unor RPG-uri de vârf, ca *Fallout*, *Iccwind Dale* și *Planescape: Torment*, lucrează la un nou RPG 3D, numit *Torn*. Nu veți intra în pielea unui prinț frumos, ci veți juca rolul unui bătaș. Jocul se va baza pe versiunea 3.0 a engine-ului Lithtech. *Baldur's Gate 2*, cu grafica sa plină de detalii, dar încrăcită, se dă la o parte în fața unei lumi 3D cu rotire și zoom nelimitat. Aventurile din universul *Torn* vor începe probabil în noiembrie 2001.





## Noutate mondială: moara de vânt pentru PC

MAGIC BOX



Firma Rosper-Design din Koblenz vinde un aparat cu care se simulează vântul și mirosurile din jocurile PC. De exemplu, *F1 Racing Championship*. La intrarea în boxe miroase a benzină, iar după o frână puternică simțim mirosul incisiv al cauciucurilor încinse. La curse pe ploaie veți fi stropiți în față de apă ridicată de concurentul pe care îl urmăriți. La ieșirile cu *Need for Speed* veți simți bătaia vântului într-un Porsche Cabriolet. Cu cât mai

tare apăsați pedala de accelerație, cu atât devine mai puternic efectul. Astfel de efecte vor fi declanșate fie manual, fie automat. Distracția nu e chiar ieftină: versiunea de bază costă în jur de 350 USD, versiunea temporizată semi-automată costă 420. În prețul de 600 USD al variantei full automatizată sunt incluse și prețul volanului și al pedalelor. Magic Box-ul patentat se livrează începând cu mijlocul lunii mai. PC Games va prezenta mai detaliat mașinăria într-unul din numerele următoare și o va testa. Ne bucurăm de pe acum de mirosul decent de transpirație al jucătorilor din *FIFA 2001*...



ULTIMA ONLINE 2

## AGata cu RPG-ul online

Pentru a nu periclita succesul lui *Ultima Online 1*, Origin a oprit toate lucrările la din punct de vedere grafic splendidul *Ultima Worlds Online: Origin*. Producătorii retrași vor sprijini dezvoltarea primei părți, pentru care Origin se așteaptă la o durată de viață încă zece ani.

STAR TREK: BORG ASSIMILATOR

## Rezistența? Inutilă

După *Star Trek: New Worlds* de la Interplay, Activision se încumetă la un RTS. *Star Trek: Borg Assimilator* va fi realizat de Cyberlore Studios (*Majesty*, *Warcraft 2 Add-On*), apare la sfârșitul anului și ne amintește de *Starcraft*. Ca lider al borgilor, veți ridica baze și veți asimila în 12 misiuni adversarii, printre care romulani și klingonieni.



AMD ÎNAINTEAZĂ

## Procesorul de 1,33 Gigahertzi

La CeBIT, gigantul chip-urilor, AMD, a prezentat cea mai nouă generație de Athlon cu nemaipomeniții 1,33, respectiv 1,3 Gigahertzi, inclusiv memorie DDR fixă. După măsurătorile lui AMD, performanțele unui calculator Pentium 4 de 1,5 GHz sunt depășite de exemplu cu până la 40% în graficile și animațiile 3D. Potrivit producătorului, la ora actuală chip-ul e lipsit de orice concurență. Detalii însă vor putea prezenta abia după ce-l vom testa. Compaq și Hewlett Packard se numără printre primii distribuitori de PC-uri care utilizează noul Athlon.



LITHTech 3.0

## Adversarul lui Unreal

Shogo, *No One Lives Forever* și *Kiss: Psycho Circus* profită deja din engine-ul Lithtech al firmei Monolith. Versiunea 3.0 anunțată pentru prima oră la Game Developers Conference în San José va fi pentru prima dată utilizată în jocul *Torn*. Printre inovațiile tehnologice se numără un nou sistem de fizică și un suport de rețea Internet mai stabil.

## VUD-Awards pentru trei jocuri

Ceea ce înseamnă discurile de aur pentru No Angel & Co. sunt award-urile de aur și platină ale uniunii VUD pentru jocurile PC. RTS-ul lui CDV *Sudden Strike* și *Moorhuhn-Jagd 2* au obținut platină pentru mai mult de 200.000 de exemplare vândute. Aurul a trecut în posesia lui *FIFA 2001* (EA Sports), care a fost deja vândut în peste 100.000 de exemplare.

## America 2 prin CDV

Continuarea RTS-ului western va apărea în 2003, însă la CDV, nu la Data Becker. În pofida sau poate tocmai datorită asemănării sale cu *Age of Empires 2*, *America* atinge cifre de vânzări demne de luat în seamă.

## Europa așteaptă Settlers 4

După ce versiunea în limba germană a funcționat fără erori abia după nenumărate patch-uri, Ubi Soft a amânat lansarea versiunii internaționale pe 30 martie. Contrar fanilor germani, cei de pe la noi și din restul lumii vor putea juca jocul fără a se mai enerva de nenumăratele bug-uri.

## Se apropie Star Trek Armada 2

În *Star Trek Armada 2* veți prelua controlul asupra Federației, klingonienilor sau borgilor și trebuie să vă dovediti înșurșă strategică în 27 de misiuni de lupte cu cardassienii și romulani. Termen vag de lansare: iarna lui 2001.

## Jocuri TLC acum prin Ubi Soft

După Blue Byte, Ubi Soft a preluat și departamentul de jocuri de la TLC (The Learning Company). Astfel, gigantul de soft-uri francez și-a garantat drepturile la jocuri ca RPG-ul *Pool of Radiance 2* și *Myst 3: Exile*.

## TOP 10 ROMÂNIA

- 1 - DIABLO 2
- 2 ▲ 3 AGE OF EMPIRES 2
- 3 ▲ 10 NEED FOR SPEED: PORSCHE
- 4 ▼ 2 GUNMAN
- 5 NOU BLACK & WHITE
- 6 ▼ 5 DEUS EX
- 7 ▼ 4 GRAND PRIX 3
- 8 - GIANTS
- 9 ▼ 6 C&C: RED ALERT 2
- 10 ▼ 9 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



# Unreal 2 vs. Halo

După ce Halo conduce de mult timp lista jocurilor pe care vrei să le ai în categoria de acțiune, shooter-ul dă piept cu concurența din partea lui Unreal 2.

**Riscăm o primă comparație între potențialele superhituri.**

**D**a, am jucat *Halo*. În cadrul expoziției anuale a lui Microsoft, Gamestock, ni s-a permis să jucăm mult așteptatul joc, ca de altfel și alți jurnaliști din toată lumea. Bineînțeles, pe Xbox, căci versiunea PC va apărea prin 2002. Venirea e certă, în ciuda tuturor zvonurilor. Varianta PC va diferi însă în câteva puncte majore de cea de consolă. Cea mai evidentă diferență va fi cea a controlului: în loc să navigăm cu mouse și tastatură, cum suntem obișnuiți, am trecut prin teritoriul inamicului cu vehicule și personaje manipulate cu ajutorul controllerului Xbox. Acest lucru nu e chiar simplu la prima încercare, dar merge destul de bine după o scurtă perioadă de acomodare, căci gameplay-ul a fost optimizat pentru controller. Pentru PC, hitul de acțiune al lui Bungie va fi modificat astfel încât să suporte bine controlul liber configurabil prin mouse și tastatură.

În ceea ce privește conținutul, cea mai mare diferență

*PREȚĂRII PENTRU LUPĂ*  
Figura de pară ar  
fi alături pe pământ  
pentru a face contrast



# Lupta gigantilor



## Unreal 2

T. de apariție  
Martie 2002  
Arme cunoscute  
9  
Misiuni  
13  
Vehicule  
Nu  
Multiplayer  
Da  
Singleplayer  
Da  
Scenarii  
9 planete, în viitor  
Scene  
Nivele - indoor și outdoor

## UNREAL 2

Datorită noului engine, acum e posibilă realizarea unor areale externe imense, cu nenumărate obiecte.



## Halo

T. de apariție  
2002  
Arme cunoscute  
18  
Misiuni  
Necunoscute  
Vehicule  
Da  
Multiplayer  
Da  
Singleplayer  
Necunoscut  
Scenarii  
Sistem planetar, viitor  
Scene  
Nivele - indoor și outdoor

## HALO

Grafică în continuare splendidă. Jocul lui Bungie convinge înainte de toate printr-o lume de joc corectă din punctul de vedere al fizicii.





**VARIAT** Story-ul lui *Unreal 2* vă duce prin 13 misiuni, pe șapte planete, cu seturi grafice diferite.

constă în faptul că variata PC va pune în prim-plan mai ales teamplay-ul cu mai mulți jucători, suportând pe deplin funcțiile de rețea și Internet. Jucătorii Xbox își abordează adversarii în misiuni solo și sunt doar ocazional însoțiți de colegi controlați de computer. De exemplu, când conduceți jeep-ul, individul înarmat de la bord trage în mod individual în tot ce se mișcă; tipul nu e om și se află în raza de acțiune a minigun-ului. În varianta PC, acest rol îl preia

un jucător uman.

*Halo* însă nu mai este singurul joc de acțiune așteptat cu nerăbdare în comunitatea PC. Infogrames a prezentat cu câteva săptămâni în urmă pentru prima oară *Unreal 2* și a publicat primele screenshot-uri. Imaginile au generat reacții asemănătoare cu cele de la anunțarea lui *Halo*. Acest fapt constituie un motiv suficient pentru a analiza mai îndeaproape ambele titluri. În acestea, acțiunea se plasează într-un

viitor îndepărtat, unde oamenii au de-a face în galaxii îndepărtate cu extraterestri agresivi.

În prim-plan stau shooting-uri pline de acțiune cu un impresionant arsenal de arme. Grație celor mai moderne tehnologii și cu suportul inovațiilor plăcilor grafice, lumile jocurilor sunt de-a dreptul copleșitoare. În ceea ce privește gameplay-ul, jocurile diferă însă puternic: *Unreal 2* e în primul rând interesant pentru single

player, iar punctele forte ale lui *Halo* se găsesc în teamplay.

În *Halo* e vorba de destinul omenirii, care poartă o luptă disperată împotriva unei rase extraterestre mult superioare, Covenant. Dincolo de acțiunea de bază, veți limpezi pas cu pas misterul planetei *Halo*, pe care și extraterestrii vor să-l elucideze. Cel care reușește primul acest lucru câștigă războiul. În manieră de gherile, luptați cu adversarul în echipă, distribuindu-vă printr-o înțelegere prealabilă



**FIERBINTE, NU GLUMĂ!** Lansatorul de flăcări în acțiune nu numai că arată genial, dar se și dovedește deosebit de eficient.





sarcinile (țintaș, șofer, artilerie de bord). La ora actuală încă nu sunt prevăzute roluri fixe, fiecare jucător putând apela la oricare armă. Pe lângă mitraliere futuristice, vor fi utilizate și macete. Pentru luptele subacvatice primiți harpoane. Scopurile misiunilor sunt diferite. Astfel, de exemplu, trebuie să colaborați bine pentru a cuceri o bază inamică, pentru a inclina sorții luptei de partea dvs. În modul echipă contra echipă, puteți trece și pe partea extraterestrilor.

Ca și predecesorul său, *Unreal 2* se concentrează pe o campanie single player variată. În cele 13 misiuni și 25 de nivele veți fi pe drumuri, în rolul unui șerif spațial și în numele întregii omeniri. Sarcina dvs. este găsirea și capturarea a șapte artefacte antice, mistice, care sunt căutate de încă cinci rase de extraterestri și mercenarii acestora. Deoarece în mod tradițional în asemenea situații nu se negociază și nu se împarte, veți purcede la treabă

cu armele cunoscute și cele noi, cum ar fi de exemplu lansatorul de grenade și de flăcări.

Peisajele exterioare și nivele interne devin în egală măsură scene ale jocului. În planul călătoriei veți găsi nave și orașe inamice, sisteme de tuneluri subterane și o pădure tropicală. În total, producătorii vorbesc de zece seturi grafice.

Pentru fanii multiplayer, jocul cuprinde, conform așteptărilor, aproape toate mo-

durile lui *Unreal Tournament*, precum și variante noi, care seamănă de exemplu cu gameplay-ul lui *Team Fortress*.

În concluzie, suntem nerăbdători să vedem ambele jocuri. Nu doar din punct de vedere grafic, dar și din punct de vedere al jocului, ne așteptăm la produse superioare.

Singurul neajuns e durata lungă de așteptare; ambele jocuri vor apărea abia anul viitor.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

#### ACTION PUR

La testarea lui Halo ne-au convins înainte de toate grafica și designul de nivele. Rămâne de văzut cum va arăta gameplay-ul versiunii PC, orientat spre teamplay.







# The Bug-Inv



Cu toții le cunoaștem, cu toții ne temem de ele. **Bug-urile, erorile tehnice din jocurile PC, sunt adevărații inamici ai distracției.**

PC Games abordează cauzele și conjuncturile acestora într-un exemplu dintre cele mai noi, The Settlers.

**V**ineri, 16 februarie. Dan Vianu e supărat pe lume. Plin de nervi, șade în fața calculatorului său nou-nouț, care se descrie în gigaherți. Settlers 4, jocul pe care l-a așteptat atât de multe săptămâni, nu funcționează cum trebuie. În primul rând, maeștrii construcției nu au vrut să mișune. „Eroare de software 3D”, spune nota laconică de pe ecran.

După o jumătate de oră și două actualizări ale driverului, în sfârșit începe cruciada împo-

triva poporului întunecat. E drept că muzica seamănă mai degrabă cu repetiția unei orchestre de instrumente de suflat, mânuite de o trupă de la grădiniță, decât cu un soundtrack atmosferic. Și, nu se știe de ce, romanii, mayașii și vikinigii se apropie inevitabil de căderea sistemului, dacă se utilizează accelerația hardware. Dar ceea ce îl dă în final gata pe Dan e faptul că de două ore chinuite încearcă să lupte cu amicul său, prin Internet, într-o partidă multiplayer. Zadarnic.



## ATAUL INSECTELOR

Bug-urile, adică găzele sau și mai bine dăunătoarele, nu joacă un rol doar în programele PC, ci și în filmul SF *Starship Troopers*.

mes se vedeau chipuri uimite la testarea jocului. Nenumăratele bug-uri au umbrit gameplay-ul și au condus în cele din urmă la o depreciere puternică a punctajului acordat lui *Settlers 4*. Cum s-a putut întâmpla ca un program atât de nefinalizat să apară pe rafturile comercianților? Karsten Lehmann de la Blue Byte își cere scuze: „Din cauza achiziției de către Ubi Soft și a restructurărilor legate de această operațiune, ultima fază a producției s-a încheiat foarte pripit. Din păcate, nici eu nu-mi pot explica de ce beta testerii noștri nu au observat lipsa unui mod multiplayer. Nu pot decât să promit tuturor

**„Dar așa soft-ul nu poate fi jucat!”** spune cititorul nostru, Dan Vianu, despre jocul de construcție *Settlers 4*.

jucătorilor că așa ceva nu se va mai repeta în viitor. Pentru proiectele ce urmează, cum ar fi și add-on-ul pentru *Settlers 4*, vom putea apela și noi la departamentul de certificare a calității de la Ubi Soft.”

Cel mai proaspăt patch (apărut cu circa trei săptămâni după lansarea jocului) a adus în sfârșit elementele multiplayer care lipseau și ridică stabilitatea în jocurile pe Internet.

*Settlers* este doar un exemplu - cel mai actual - al unei serii întregi de programe ne terminate și bânuite de bug-uri. Cu câteva săptămâni în urmă, *Patrizier 2* de la Ascaron a declanșat discuții încinse. Elemente promise în manualul de instrucțiuni nu au mai fost implementate în versiunea de vânzare, iar uneori jocul ieșea de sub control în partidele multiplayer.

Bate la ochi faptul că ambele echipe de producători își desfășoară activitatea în Germania. Oare programatorii nemți sunt mai slabi?

Bernd Amstedt de la Ascaron o neagă cu vehemență:

În primul rând, cei doi trebuie să afle că dintre cele două moduri multiplayer afișate pe spatele ambalajului, doar unul funcționează.

Apoi, dintr-o dată, în mijlocul jocului se rupe legătura: „Waiting for player Dan”. La cea de-a patra tentativă se pare că în sfârșit funcționează. Abia acum cei doi strategii online realizează că de fapt de două ore joacă două partide diferite. „Cum adică mi-ai cucerit marele turn de pază? Doar eu ți-am distrus deja, cu câteva minute

în urmă, toată apărarea de la frontieră!” Jocul rulează pe cele două calculatoare în mod asincron, iar acțiunile adversarilor nu mai sunt transmise corect. Ziua următoare, Dan se supără rău de tot: scrie către PC Games un e-mail nesfârșit, cu toate erorile descoperite, și își revendică cei 30 USD pe care i-a dat comerciantului pentru joc. „Păi software-ul nu poate fi utilizat!”

E-mail-uri cum e cel al lui Dan au sosit cu zecile după publicarea potențialului hit de strategie. Și în redacția PC Ga-

# asion



## Ascaron la interogatoriu

Inițiativa NoMoreBugs ([www.nomorebugs.de](http://www.nomorebugs.de)), a cărei cauză o constituie soft-urile de joc lipsite de erori, își datorează existența, printre altele, simulatorului economic Patrizier 2, care prezintă erori masive. PC Games i-a mediat fondatorului uniunii, Markus Schaffner, un interviu cu responsabilul de presă, Bernd Almstedt.

**NoMoreBugs:** Care a fost concret motivul pentru care *Patrizier 2* a ieșit în această stare pe piață?

**Ascaron:** Am fost în acea fază în care rula stabil pe toate sistemele noastre de testare.

**NoMoreBugs:** Cu patch-ul actual al lui *Patrizier 2* încă nu au fost înlăturate toate bug-urile. Această situație nu se va mai rezolva decât prin apariția add-on-ului de la sfârșitul anului?

**Ascaron:** Lucrăm în continuare la patch-uri pentru *Patrizier 2*. Cea mai mare porțiune a update-urilor este destinată modificărilor în gameplay, pe care le introducem pe baza doleanțelor clienților. Un al punct esențial sunt „Workarounds”, xxx care vor să pot rula și pe configurații cu greșite xxx. O parte relativ mică înlătură erorile de program, care deși nu împiedică jocul la rulare, enervează pe bună dreptate un power gamer. Add-on-ul



nu e gândit ca „Bugfix”, ci va cuprinde elemente complet noi. Bineînțeles, din nou cu inevitabilele bug-uri...

**NoMoreBugs:** Vă considerați clienții drept testeri beta grațiuți?

**Ascaron:** Până la ora actuală, suportul ne-a costat 200.000 USD. Dacă asta e gratuit, atunci mi-aș dori și eu o asemenea sumă pe cont... Dacă intrăm puțin în detaliu, am cheltuit circa 125.000 USD pentru

Workaround-urile sistemelor instabile, vreo 50.000 USD pentru implementarea ideilor și modificărilor de după lansare și doar 25.000 USD pentru adevăratele erori de program (în marea majoritate, erori de logică).

**NoMoreBugs:** Ce doriți să faceți pe viitor pentru a îmbunătăți o astfel de situație?

**Ascaron:** În viitor, ne vom concentra activitatea înspre console.

**NoMoreBugs:** Vă puteți imagina o colaborare cu noi?

**Ascaron:** Mulțumim, dar nu lucrăm decât cu powergameri angajați și competenți și cu verificarea proprie a calității.

Mulțumim lui NoMoreBugs și Ascaron pentru interviu. Trebuie să mai menționăm că pe sistemele noastre *Patrizier 2* a rulat fără erori. Căderi de sistem am avut doar în modul multiplayer.

„Nu cred deloc asta! Software-ul distractiv german este foarte complex și oferă mult mai multe modalități de joc, ceea ce mărește enorm efortul la beta test. Produsele noastre încă nu au fost copleșite de reclamații. Bineînțeles, avem în continuare erori de logică atât în *Austoss 3*, cât și în *Patrizier 2*, dar lucrăm cu destul succes la eliminarea acestora, pe cât se poate”. Într-adevăr, bug-urile nu sunt o problemă germană, fapt confirmat

de cazuri ca *Ultima 9*, însă departamentele de beta testing ale producătorilor germani sunt mult mai mici și crește pericolul ca erorile să se furișeze neobservate. Majoritatea bug-urilor rămân în joc datorită faptului că pur și simplu nu e posibilă o testare a tuturor combinațiilor de hardware și software.

În special plăcile grafice exotice și driverele defecte duc la căderi neprevăzute de sistem.

Dar cum se poate întâmpla să lipsească părți întregi de program? „Am fost nevoit să eliminăm elementele descrise în manualul de utilizare al lui *Patrizier 2* și care lipsesc, deoarece au deranjat echilibrarea jocului; din păcate, am făcut asta după ce manualele s-au tipărit deja. De fapt, am vrut să documentăm modificările pe CD-ROM, dar din păcate a intervenit o eroare”, admite Bernd Almstedt.

În opinia PC Games, nici un joc nu e lipsit de erori. Și faptul că patch-urile sunt mai degrabă regula, nu excepția. E adevărat că nu-i frumos, dar e inevitabil. Dacă uneori gameplay-ul e perturbat de bug-uri masive sau capitole întregi nu funcționează cum trebuie, PC Games promite să avertizeze cumpărătorii și în viitor, depunctând programele respective.

RÜDIGER STEIDLE

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



**SETTLERS** Cumpărătorii hitului de construcție au avut de-a face cu erori tehnice.



**ULTIMA 9** Nenumăratele erori logice ale RPG-ului au respins mulți fani ai seriei.



**PATRIZIER 2** Simulatorul comercial al lui Ascaron a rulat stabil în testcenterul PC Games, dar pe unele PC-uri a cauzat probleme.



# Specialiștii se miră

În timp ce Microsoft a anunțat în cadrul târgului de jocuri o singură noutate PC veritabilă (Zoo Tycoon), **mai multe Xbox Highlights și-au sărbătorit premiera mondială.**



**U**n lucru comun tuturor titlurilor Xbox: la prezentare, producătorii au închinat imnuri de laudă consolei și posibilităților sale tehnice. A fost evident că acestea nu reprezentau perierea celor de la Microsoft, ci a fost chiar părerea sinceră a designerilor.

Multe titluri prezentate au fost convingătoare din punct de vedere grafic și au dovedit că Xbox-ul consolei concurente de la Sony este cu mult înaintea.

Conform așteptărilor, *Halo* a atras uimirea tăcută a publicului (citiți mai multe despre jocul de acțiune Bungies la pagina 14). Highlight-ul adevărat al prezentării a fost însă *Oddworld: Munch's Oddyssey*, care a lăsat impresia celui mai avansat titlu.

Designerul Lorne Lanning a trecut personal la Gamepad și a demonstrat,

pe baza scenelor de joc tipice, ce linie urmează jocurile Xbox: manevrare ușoară, personaje veridice și lumi de joc pline de viață. Ed Fires, vicepreședintele departamentului de jocuri de la Microsoft, a declarat: "Grație tehnologiei disponibile, în ultima vreme este în sfârșit posibil să ne îndepărtăm de lumea comică și să ne adresăm jucătorilor nu numai la nivel intelectual,

ci și emoțional." Vom vedea. Emoții negative au stârnit însă imaginile jocului *Amped*, care au fost în mod clar prelucrate cu efecte Photoshopping.

Microsoft și-a cerut prompt scuze, pretextând că s-a vrut doar demonstrarea funcționalității produsului finit, și a prezentat apoi ilustrațiile originale.

O dată cu fondarea unui

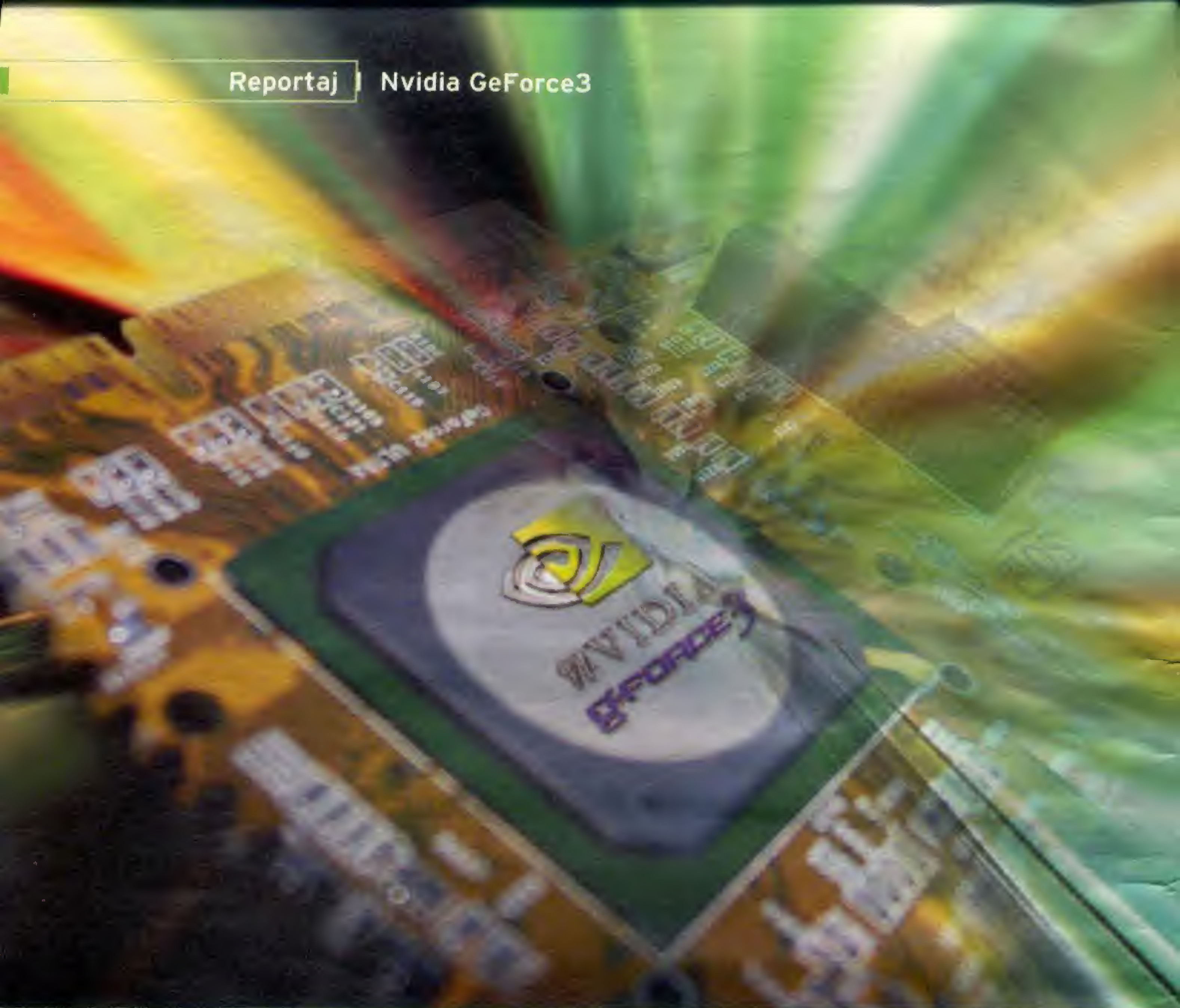
studio de dezvoltare în Japonia, Microsoft a făcut cunoscut un pas strategic important. Xbox-ul are o șansă numai când Redmonderii devin nr. 1 în lumea consolei și servesc piața în mod corespunzător. Echipa este în principal formată din foști colaboratori ai Sony și Sega și va deservi piața din Orientul Îndepărtat cu produse tipice.



## TOTUL LA UN LOC

Paleta acoperă toate genurile de joc, de la Action-Adventure (Azurik) până la Sport.





# Grafică sclipito

Avalanșa lui  
GeForce3  
nu mai poate  
fi oprită. Noua  
generație de  
plăci grafice  
permite o  
**satisfacție  
incredibilă la  
jocuri.**

**I**n ultimele ediții v-am prognosticat că primele plăci grafice cu chip-ul GeForce 3 de la Nvidia vor apărea în magazine încă din luna martie. Din păcate (nici nu se putea altfel) au existat amânări neprevăzute, astfel încât placa apare în comerț abia luna aceasta. Totuși noi am reușit să procurăm înainte de închiderea ediției o placă Elsa Gladiac 920 pentru a o testa. Cu jocurile potrivite pe PC-ul dvs., GeForce3 va asigura un adevărat foc de artificii al pixelilor, cum nu ați mai văzut vreodată.

În colaborare cu noua

interfață de joc DirectX 8, chip-ul grafic suportă noi modalități de procesare pentru jocurile 3D: Pixel Shader și Vertex Shader. Prin acestea programatorii de joc au posibilitatea de a accesa direct modalitățile de redare ale efectelor grafice în jocurile 3D și pot realiza foarte simplu mișcări foarte complexe ale figurilor și obiectelor. Ce înseamnă asta pentru jucător? Păi, o grafică și mai bună, texturi și mai detaliate și secvențe de mișcare mai realiste ale personajelor din joc. Faptul că merită ni-l arată primele screenshot-uri ale jocurilor concepute pentru DirectX 8:

printre acestea se numără pe lângă RPG-ul *Neverwinter Nights* de la Bioware printre altele și epopeea subacvatică *AquaNox* de la Fishtank Interactive precum și ego-shooter-ul *Unreal 2*.

Doar rareori au putut fi admirate cu ocazia lansării unui chip grafic nou screenshot-uri atât de coplesitoare din jocuri și demo-uri tehnologice atât de detaliate. Avantajul lui GeForce3: toată procesarea comenzilor DirectX 8 e preluată de însuși chip-ul grafic. Acest lucru e ceva deosebit, o știu și producătorii plăcilor grafice. Din acest motiv, intrarea pe piață a noului



**EXEMPLU AQUANOX** Pe baza screenshot-urilor impresionante ale simulatorului subacvatic, efectele lui GeForce3 pot fi bine exemplificate.

**CEATĂ ADEVĂRATĂ**  
Grație lui DirectX 8, nici o problemă pentru GeForce3

**SUPRAFEȚE SCLIPITOARE**  
Și aici se utilizează Pixel Shader-ele programabile.

**POLYGONPOWER**  
Unitatea T&L îmbunătățită procesează aceste frunze plutitoare.

**VERTEX SHADER**  
Asigură umbre realiste care se mișcă.

**PIXEL SHADER**  
Generează suprafețe cu structură realistă.

# are cu GeForce3

chip e însoțită și de câțiva termeni de marketing, pe care vi-i explicăm în continuare. Ar fi, de exemplu așa numitul engine nFiniteFX. Cu acesta - pe scurt - se referă la suportul de hardware pentru DirectX 8. În detaliu acest „Engine” se compune din două procesoare grafice separate. Unul se ocupă de procesarea vertex shader-elor sub DirectX 8, celălalt se ocupă de pixel shader. Engine-ul nFiniteFX va porni deci în jocurile mult așteptate pe bază de DirectX8.

Însă, pentru ca și jocurile actuale să devină mai rapide, Nvidia a întreprins modifi-

cări utile și în pipeline-ul grafic obișnuit. Acestea se concretizează sub numele Light-speed Memory Architecture

Chipul GeForce3 utilizează tehnologii, **pentru a economisi din banda de memorie.** Acest lucru îl face cu ceva mai rapid!

(LMA). Un exemplu: Plăcile GeForce2 Ultra dispun de o magistrală de date de 256 biți a procesorului grafic cu memoria plăcii grafice.

Pe această magistrală, până la ora actuală au putut fi transmise în paralel două valori de 128 biți. Dacă

trebuiau transmise valori de dimensiunea de 64 biți, fiecare bloc de acest tip ocupa tot atât cât un bloc de 128 biți. La fiecare mini-pachet se

irosea banda de memorie. Atât despre trecut. Noua arhitectură de memorie a lui GeForce3 diferențiază acum aceste pachete de date în funcție de dimensiune. De aceea pot fi trimise chiar și patru valori de 64 biți spre memorie (Double Data Rate). Lățimea de bandă e în sfârșit utilizată în mod eficient. Dar Nvidia a optimizat și procesarea scenelor 3D.

Plăcile GeForce3 elimină suprafețele acoperite din jocurile 3D. Nu e nimic nou căci și alte plăci grafice utilizează acest artificiu de profunzime - din păcate însă abia după ce totul a fost deja



## Jocuri - GeForce3

### Incoming Forces

În jocul de acțiune și strategie sunt redată în total patru planete, peste zece vehicule și extraterestri teribil de reali. Sunteți liderul unui detașament de apărare în fața acestora.

### Independence War 2

În acest simulator spațial plin de acțiune a la *Starlancer*, eroul Carl Johnston vrea să-l răzbune pe tatăl său, însă se trezește într-o rebeliune.

### Unreal 2

Mulțumită engine-ului grafic Unreal Warfare și lui DirectX 8 în acest ego-shooter se vor găsi mult mai multe poligoane decât în precursor.

### Everglade Rush

În acest joc de curse cu Hovercraft-uri veți alege pilotul și un traseu, pe care îl veți parcurge apoi în Everglade Rush Grand Prix Circuit.

### Ballistics

Cursa futuristă o veți parcurge cu un Hoverbike, care se deplasează pe un traseu tip țevă. Deci puteți conduce și cu capul în jos.

### DroneZ

În acest joc de acțiune Platform foarte rapid jucați rolul unui hacker, care se măsoară în cyberspațiu cu alți colegi. Rezultatul grafic e foarte impresionant.

procesat. Plăcile GeForce3 fac ceva economie în durata de procesare și lățimea pipeline-ului de memorie, căci pur și simplu nu execută calculele 3D pentru obiectele care nu se văd în imagine. Datele suplimentare ale obiectelor neredate nu ocupă nici ele inutil spațiul din memorie.

Noua arhitectură de memorie a lui GeForce3 nu se oprește însă cu optimizarea în acest punct, căci și informațiile de profunzime (așa numitele valori Z) sunt comprimate. La ce se utilizează mai exact valorile? Prin acestea figurile de joc sau alte obiecte 3D primesc o poziție clară în spațiul virtual.

Datorită comprimării valorilor, vehicularea datelor de pe placa grafică e și mai mult redusă, astfel ajungându-se până la o pătrime a dimensiunii inițiale.

Să trecem acum și la plăcile grafice cu GeForce3: tactarea chip-ului se situează la 200 MHz, iar memoria DDR de 128 biți lucrează cu un tact efectiv de 460 MHz.

Primele plăci apar în comerț cu 64 MByte memorie, dar plăcile mai ambițioase cu 128 MByte memorie și

cu tact mai ridicat nu se vor lăsa nici ele prea mult așteptate. Să vedem mai de aproape cum arată centrala de pixeli a unei plăci GeForce3: patru pipeline-uri de procesare care lucrează în paralel sunt cuplate fiecare cu câte două blocuri de texturi. Asta înseamnă că patru pixeli pe tact pot fi dotați fiecare cu câte două texturi diferite. În practică vă puteți imagina astfel: un dreptunghi

să utilizeze doar două texturi pentru fiecare punct din imagine, printr-un truc chip-ul GeForce3 reușește chiar și patru texturi pe pixel! Cum funcționează asta? După ce un pixel a fost dotat cu primele două texturi, chip-ul strecoară punctul deja procesat încă odată prin pipeline-ul de pixeli putând astfel să prelucreză încă două texturi. Alte plăci grafice au trebuit întâi să depună după

## Prin Pixel și Vertex Shader plăcile GeForce3 permit efecte grafice și mai realiste!

primește prin prima textură doar o imagine.

A doua textură poate de exemplu să genereze un efect de sclipire suplimentar pe acel dreptunghi, o pată de sânge lipită de prima textură și așa mai departe. Acest principiu se numește multi-texturing și poate realiza chiar și structuri superficiale realiste (Bump Mapping).

Aici GeForce3 are din nou ceva special în rucsac: în loc

primul ciclu al pipeline-ului rezultatul în memoria grafică pentru a-l citi apoi din nou. Pe placa GeForce3 aceste date rămân în chip-ul grafic, ceea ce permite realizarea unor efecte grafice dificile cu o pierdere de timp infimă.

Un joc însă nu e compus doar din texturi: înainte de toate protagoniștii din jocurile de acțiune și RPG sunt din ce în ce mai detaliați. Nvidia a lucrat și la unitatea



O priveliște plăcută și de la depărtare: un personaj din RPG-ul lui Bioware *Neverwinter Nights*. În prim-plan puteți vedea structura superficială a pietrelor luminate în albastru. Plăcile GeForce3 rezolvă acest efect grafic cunoscut sub denumirea Bump Mapping prin suportul Pixel Shader-elor de la DirectX 8.



Jocul de asemenea proiectat pentru GeForce3 X-Isle: Dinosaur Island Diplodocus-ul ierbivor e animat în prin Vertex Shader. Pentru aceasta sunt necesare 50.000 de poligoane. Iluminarea per Pixel se aplică pe piele, reflexiile pe apă sunt pur și simplu fenomenale.



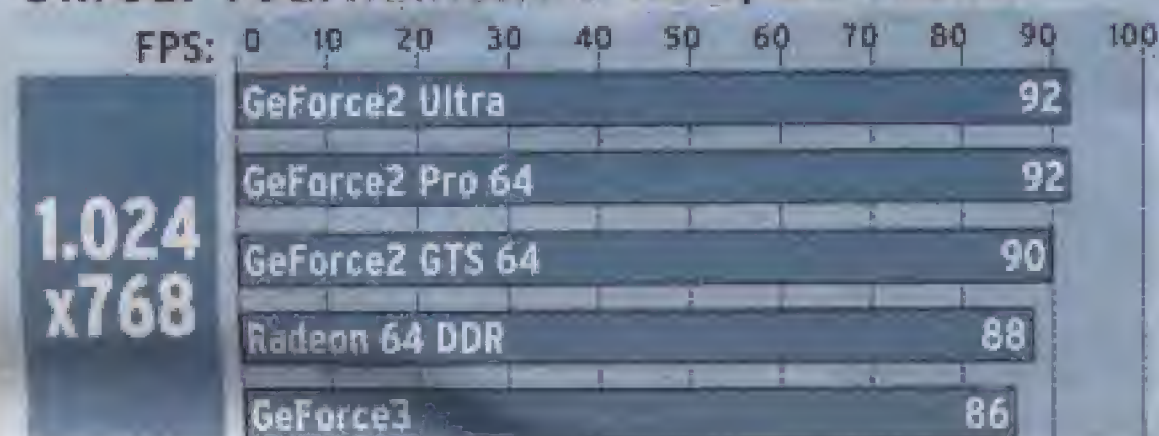
## Performanță Benchmark

Cu puțin înainte de închiderea ediției: încă de pe acum vă putem da primele valori de testare ale software-ului și hardware-ului final.

### Q3-Engine v1.27g, OpenGL



### Unreal Tournament v4.36, Direct3D



În Q3 GeForce3 se ține bine și conduce lista concurenților. Cu toate că dispune teoretic de aceeași lățime de bandă ca GeForce2, e cu circa 7 procente mai rapid datorită nenumăratelor optimizări interne. În Unreal Tournament ni se arată o altă imagine: aici GeForce3 e mai lent decât ceilalți colegi GeForce2 și chiar decât Radeon. Hardware T&L nu e utilizat în UT, iar Lightspeed Memory Architecture nu e solicitat suficient. În următoarea ediție vă vom putea prezenta și rezultate mai detaliate, care sperăm că vor fi mai bune și în DirectX 7.

System: Athlon 1.000, A7V133, 128 MB, PC 133, Win98SE

Legendă: 32 Bit

geometrică a lui GeForce3. Prin memorii intermediare interne și noi tehnologii de procesare, unitatea T&L îmbunătățită va asigura înainte de toate în jocurile cu DirectX 8 un grad mai ridicat de poligoane și prin aceasta și un realism mai mare. Acest lucru se va realiza în *Unreal 2* cu până de zece ori mai multe poligoane ca de exemplu în *Unreal Tournament*.

Pentru a simplifica puțin animația acestor poligoane numeroase, chip-ul GeForce3 dispune și de un așa numit „High Order Surface”.

În loc să utilizeze nenumărate poligoane pentru redarea unui singur obiect, acesta poate prelucra și suprafețe curbate. Pentru aceasta nu mai trebuie decât să salveze cele mai importante date ale punctelor de control în locul celor ale fiecărui poligon.

Un arc poate fi astfel desenat doar prin ajutorul plasării a trei puncte de control! Aici bineînțeles se face din nou economie de pipeline de memorie, care în mod normal ar fi fost umplută prin pachetele datelor geometrice.

Pentru a mai spori calitatea acestor imagini Nvidia a integrat și o nouă tehnologie de Anti-Aliasing în chip-ul grafic. Prin noua tehnologie Multisampling GeForce3 la 4x Anti-Aliasing va putea livra nemaipomenite 71 de imagini pe secundă.

Plăcile GeForce3 apar întâi la Asus (AGP-V8200), Hercules (3D Prophet III), Elsa (Gladiac 920), MSI (StarForce822) și Leadtek (Winfast GF3) și se situează între 530 și 620 de dolari. De aceea jucătorii cu simț pentru bani mai așteaptă până ce noua generație de chipuri grafice mai coboară puțin prețul celor ca GeForce2 & Co.

Cât de mult va depăși în performanță GeForce3 precursorul veți afla chiar luna aceasta. Rezultatele lui Elsa Gladiac 920 le vedeți pe partea stângă a paginii. În numărul următor vă puteți aștepta la un test detaliat.

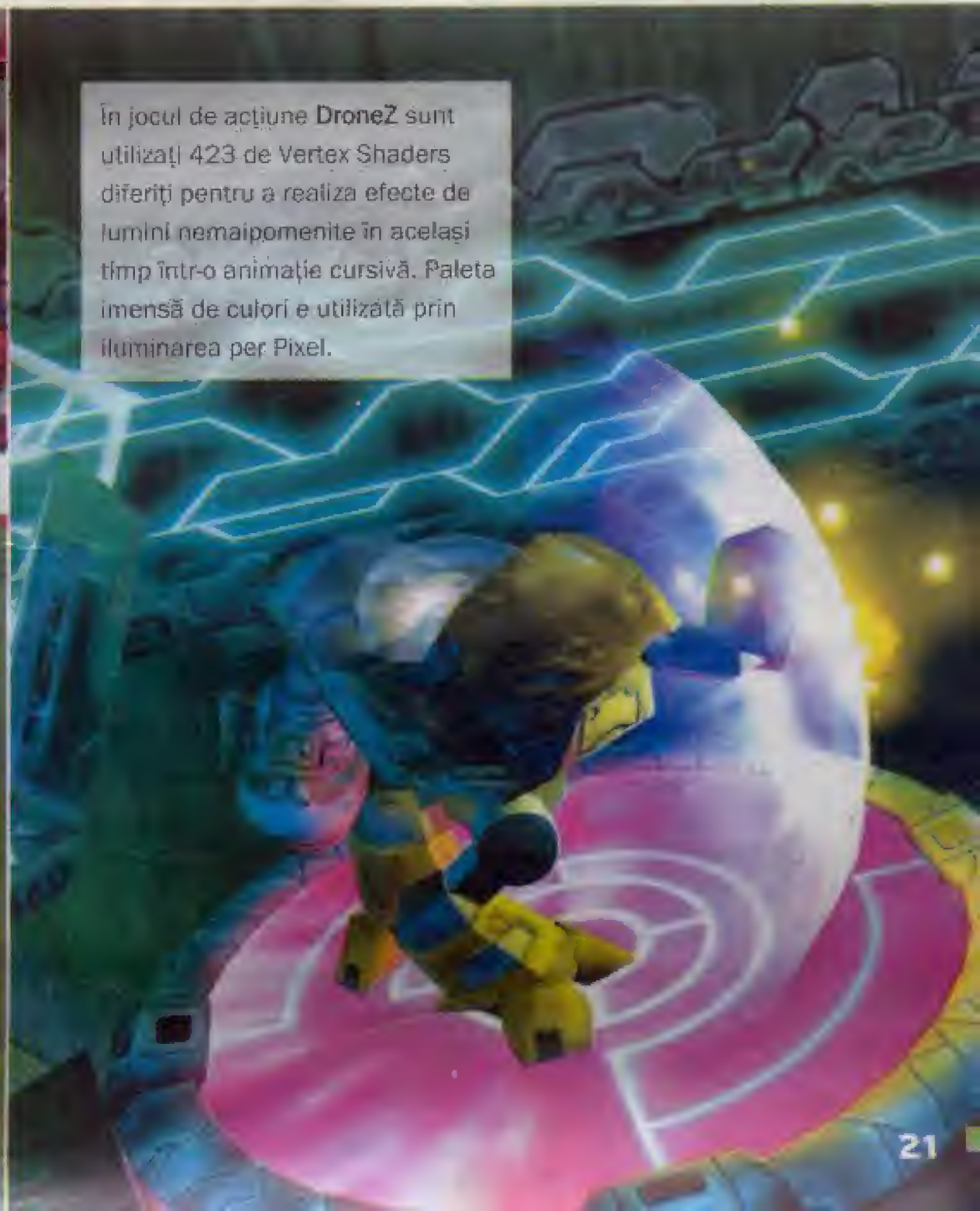
La CeBIT toți producătorii de plăci grafice GeForce3 au confirmat că versiunile de vânzare se vor găsi în comerț la începutul lunii mai.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



În acest studiu tehnologic al studioului de dezvoltare Silicon Dreams, jucătorul e redat prin 8.000 de poligoane, toate sunt animate cu Vertex Shaderul. În plus prin Pixel Shader se aplică efecte speciale ca Bump Mapping și Specular Lightning.

În jocul de acțiune DroneZ sunt utilizați 423 de Vertex Shaders diferiți pentru a realiza efecte de lumină nemaipomenite în același timp într-o animație cursivă. Paleta imensă de culori e utilizată prin iluminarea per Pixel.





# Lumea sunetelor

**La ce e bună cea mai frumoasă grafică, atâta vreme cât coloana sonoră deranjează atmosfera?**

La nu prea multe. Cel puțin așa spun participanții la ultimul chestionar PC Games.

**M**iile de opinii referitoare la tema sunetului în jocurile PC conduc spre o concluzie certă: pentru aproape două treimi dintre cititorii PC Games, efectele sonore convingătoare, o redare profesionistă a textelor și un soundtrack atmosferic sunt printre cele mai importante elemente ale unui joc. După cum și era de așteptat, la capitolul FX cele mai bune rezultate le-au atins jocurile de acțiune. Fie că e vorba de vuietul unui lansator de rachete din *Unreal Tournament* sau de asurzitoare explozii din *Half Life*, majoritatea absolută a celor chestionați consideră shooterele ca fiind numărul 1 în soundsample-uri.

Medalia de aur pentru cele mai bune efecte a primit-o *Deus Ex*. În ceea ce privește muzica, deloc surprinzător, în fruntea clasamentului se impun jocurile RPG. Liderul genului, *Baldur's Gate 2*, și orgia

de măcel a monștrilor, *Diablo 2*, sunt chiar în frunte. Fanii compozițiilor orchestrale clasice își mențin echilibrul. Totuși, e uimitor că prin *No One Lives Forever*, pole position-ul coloanelor sonore e preluat de un adevărat ego-shooter. Jocurile de aventură ca *Monkey Island* strălucesc prin dialogurile profesioniste, cu actori cu experiență. Pentru aproape o treime din cititorii noștri, comentariile comice ale micuțului pirat Guybrush

## Cea mai bună muzică 2000

Deși majoritatea participanților apreciază că RPG-urile dispun de cele mai bune coloane sonore, în top se află un joc de acțiune, *No One Lives Forever*.

## Cel mai bun speech 2000

Categoric, aventurile au deseori succes doar prin dialogurile nostime ale protagoniștilor. Nu e de mirare că *Escape From Monkey Island* se află în topul cititorilor.

## Mijloace acustice preferate

40 procente dintre cei chestionați stau cu căștile în fața calculatorului, 33 procente utilizează boxe externe și numai 22 procente dispun de o instalație de surround.

## Cât de important e sunetul?

Aproape două treimi din cititorii noștri consideră că muzica, speech-ul și efectele sonore sunt importante sau foarte importante pentru atmosfera jocurilor.





Treefwood se numără printre cele mai bune pe care le pot oferi în acest sens soft-urile de distracție.

Majoritatea producătorilor se comportă în continuare ingrat cu procedeele de sunet spațial, ca EAX sau Dolby Surround. Lucru foarte neplăcut, căci o treime din cititori nu ar vrea să simtă lipsa sonorizării 3D. Ce-i drept, nu întotdeauna există și hardware-ul corespunzător, căci doar 22 procente dintre participanți sunt posesorii fericiți ai unei instalații surround moderne. Majoritatea își servesc vuietele prin căști sau prin slăbuțele, în comparație, speakere PC.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Gusturi diferite: o jumătate savurează coloana sonoră la volum maxim, cealaltă jumătate reduce de la început sonorul.



Muzica clasică se situează încă înaintea soundtrack-urilor moderne. Multora însă genul le e indiferent.

## Cele mai bune efecte sonore 2000

Crash, boom, bang! Eroul Deus Ex, J.C. Denton, face o gălăgie teribilă și de aceea primește de la participanții chestionarului coroana pentru cele mai bune efecte sonore.



## Talent lingvistic

O parte din cititori ar dori să aleagă între o variantă engleză și una localizată. Nu e bună nici engleza curată.

## Sunet surround

Aproape fiecare al doilea cititor își dorește ca producătorii să se axeze pe sisteme de sunet spațial, ca EAX sau Dolby Surround.

## Acustică proastă

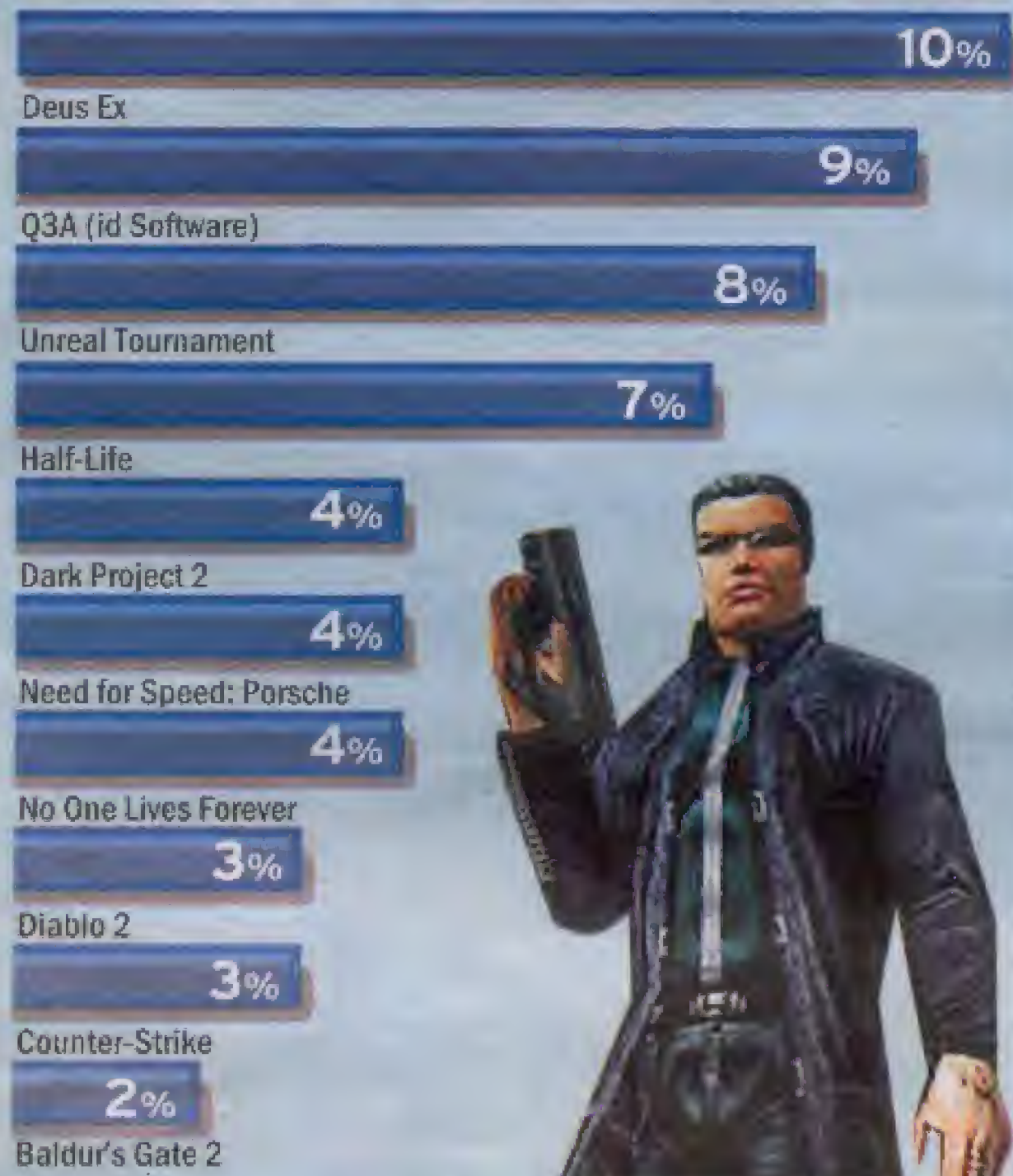
Aproape fiecare cititor s-a necăjit cu muzica necorespunzătoare sau enervantă a unui joc PC.





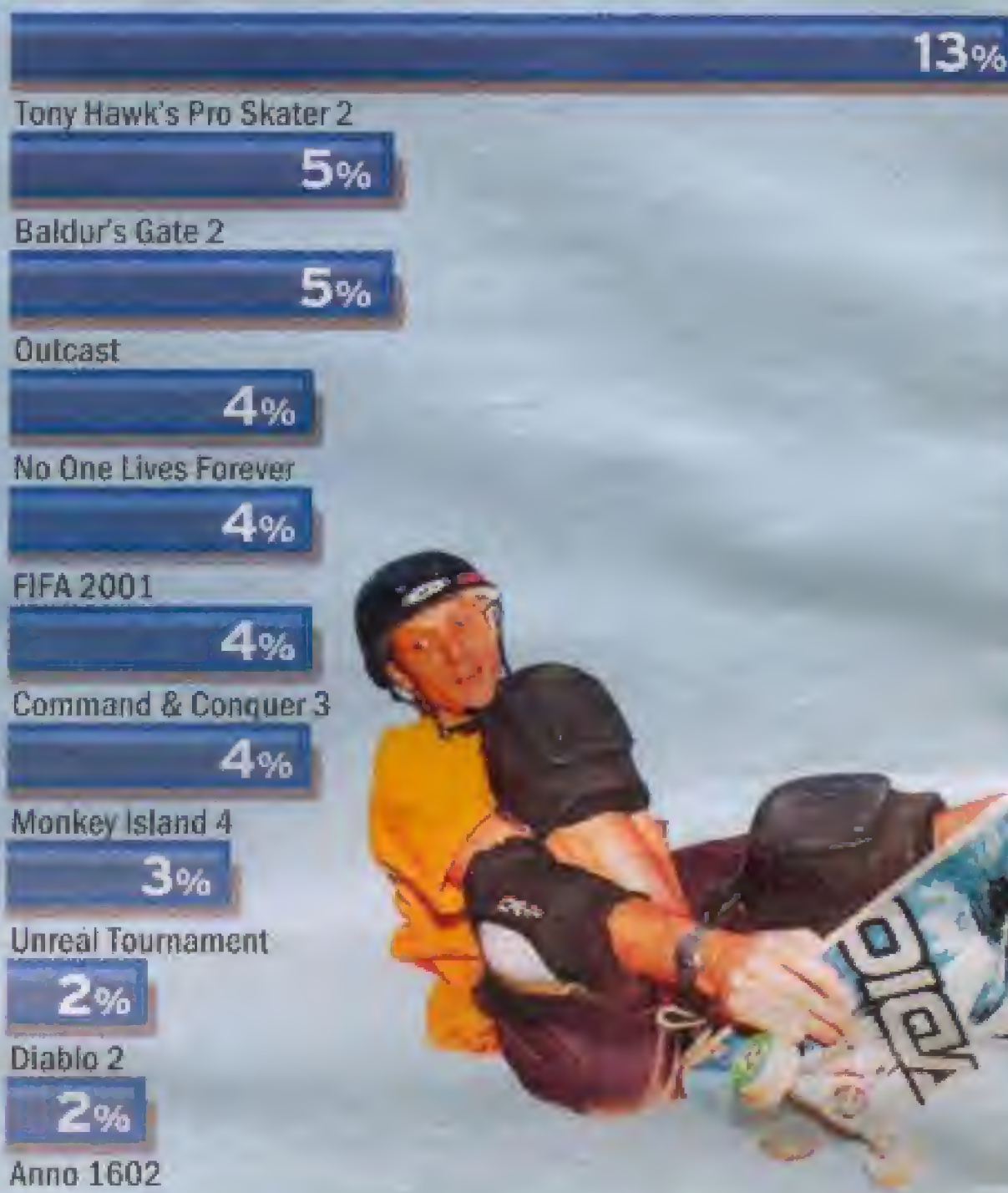
## Cele mai bune efecte

... ale tuturor timpurilor le-a avut, potrivit opiniei cititorilor noștri, jocul anului, Deus Ex. Printre primele în top se află și alte titluri de acțiune.



## Cea mai bună muzică

... a tuturor timpurilor se cântă în Tony Hawk's Pro Skater 2. Soundtrack-ul a fost realizat de formația Crossover.



## 3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB

3D PROPHET 4500 64MB



## AUDIO

Gamesurround  
FORTISSIMO II



Gamesurround

MUSE XL



Hercules®

0  
LEGENDA  
VIE

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

REPRESENTANT IN ROMANIA:  
UBI SOFT SRL  
Bd. Primaverii, nr.51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69  
Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)

CAUTAM REPRESENTANTI ZONALI





**DANSUL MAIMUȚEI**  
Siguranța calității de la Electronic Arts verifică, de exemplu, dacă acest exemplar neprețuit se comportă „logic”.



**JURNALUL DE DRAGOSTE**  
Cu jumalul său lunar, Steve Jakson ne-a ajutat foarte mult în materie de Black & White.

# Black & White la nesfârșit

**Black & White a preluat în totalitate controlul.**

Designerii își iau mult meritatul concediu. Mai rămâne de văzut doar care este părerea cumpărătorului.

**Z** iua de 13 martie n-a fost să fie una veselă pentru Iulius Caesar. Ca să fiu mai exact, a fost cea din urmă zi a sa. Acum, cu exact 2000 de ani mai târziu și la aceeași dată, există un motiv de bucurie: *Black & White* e gata. În săptămânile care au precedat această zi, jocul se afla în mâinile distribuitorului nostru, Electronic Arts, pentru un test amănunțit. Pentru Peter, Mark și Tim a fost o partidă extenuantă: trece proiectul nostru mamut de testul siguranței calității? Căci la ora actuală este totuși aproape imposibil să produci un joc fără erori. Deja un milion de rânduri de programare sunt standard, iar *Black & White*, cu un milion și jumătate, e un așa-zis „mamut”. O singură greșală de tipar poate avea

drept urmare o reacție în lanț, care face ca întreg codul să fie inutil. Zvonurile potrivit cărora ar mai exista de prelucrat cinci bug-uri mari au fost lipsite de o bază reală. Ce dezastru! Dumnezeu fie laudat că în curând a venit și verdictul: Electronic Arts a dat startul și a oficializat *Black & White* în fața presei. Și de atunci totul are o rezonanță pozitivă pentru noi: mass-media europeană a dat doar rezultate bune până la cele mai bune. Cert e că supraestimările sunt la ele acasă.

Cât de bine se prezintă *Black & White* vom vedea doar după ce jocul se va afla pe rafturile comercianților. Și între timp ne vom lua binemeritul concediu, în care Peter cu siguranță își va bate capul cu întrebarea: care va fi noul proiect? Însă

acest lucru chiar că mai suferă amânare. Până atunci, restul se ocupă de suportul multiplayer: se pregătesc deja add-on-uri multiplayer, cu noi lumi ce trebuie descoperite și desigur noi creaturi și quest-uri proaspete. Necesare ar mai fi transformările consolei. Și anume convertirea lui *Black & White* pentru PlayStation, urmările și desigur principiul Xbox, însă toate acestea mai cer multă, multă muncă. Deoarece Sega a blocat producția, versiunea Dreamcast va rămâne din păcate deoparte. Și după ce am finalizat toate acestea, abia atunci ne vom apuca de următorul proiect. Oricare ar fi acesta, un lucru e deja sigur: să așezi *Black & White* în top va fi al naibii de dificil.

STEVE JACKSON

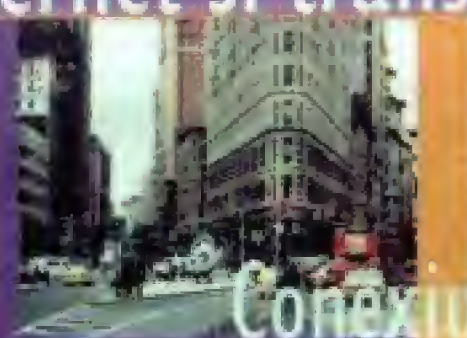
La. ANDREI RITOK-SCHOTSCH



LIONHEAD



Furnizor de servicii internet si transmisii de date la nivel national



Conexiune la internet de 22 Mbps

Fluxuri digitale de mare viteza



**Bucuresti:**

Str. Sf.Vineri nr.25, bl.105C, parter  
Tel: 01/ 301 08 50; Fax: 01/ 301 08 51  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)  
Web: <http://www.rdsnet.ro>

**Brasov:**

Str. N.D.Cocă nr.2A  
Tel: 068/ 47 41 34; Fax: 068/ 47 41 34  
E-mail: [info@rdsbv.ro](mailto:info@rdsbv.ro)  
Web: <http://www.rdsbv.ro>

**Oradea:**

Str. Independentei nr.24  
Tel: 059/ 44 72 52; Fax: 059/ 44 72 52  
E-mail: [sales@rdsor.ro](mailto:sales@rdsor.ro)  
Web: <http://www.rdsor.ro>



Romania Data System

**Timisoara:**

Calea Bogdanestilor nr.2  
Tel: 056/ 29 45 10; Fax: 056/ 29 45 11  
E-mail: [office@rdstm.ro](mailto:office@rdstm.ro)  
Web: <http://www.rdstm.ro>

**Cluj:**

Str. Observatorului nr.5, bl.OS3, ap.57  
Tel: 064/ 43 88 30; Fax: 064/ 43 86 46  
E-mail: [office@rdscj.ro](mailto:office@rdscj.ro)  
Web: <http://www.rdscj.ro>

**Constanta:**

Str. Stefan cel Mare nr.123, bl. R1, sc.A, ap.4  
Tel: 041/ 63 99 29; Fax: 041/ 63 99 29  
E-mail: [office@rdsct.ro](mailto:office@rdsct.ro)  
Web: <http://www.rdsct.ro>

**Craiova:**

Calea Bucuresti, bl.17D, ap.13  
Tel: 051/ 41 65 79; Fax: 051/ 41 65 79  
E-mail: [office@rdscv.ro](mailto:office@rdscv.ro)

**Iasi:**

Str.Arcu nr.25 bl.Petru Rareș, sc.D, ap.1  
Tel: 032/ 11 63 00; Fax: 032/ 21 08 22  
E-mail: [office@rdsis.ro](mailto:office@rdsis.ro)

**Ploiesti:**

Str.Ion Marinescu nr.12, bl.3351, ap.7B  
Tel: 044/ 11 27 15; Fax: 044/ 11 27 15  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)

**Arad:**

Piata Spitalului nr.2B, parter  
Tel: 057/ 21 22 76; Fax: 057/ 21 22 76  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)



**VÂNĂTORUL DE COMORI**

Creaturi întunecate se află  
pe urmele tacerilor de aur  
chivernisiți cu mare grijă.

**INTEMPERII**

lana veți da peste  
case, arbori și străzi  
acoperite de zăpadă.

# Gilde

**S**imulatoarele economice germane au reputația de a fi seci ca nisipul. În schimb, continuarea lui Fugger 2 se pare că va fi altfel, jucându-se în Germania medievală de secol 15. În funcție de precursorii pentru care vă decideți, veți primi pe drum diferite ajutoare: un orator priceput și un tip care stăpânește în mod deosebit calculele cu cifre.

Veți începe într-un oraș german, cum ar fi de exemplu Köln, unde dați coechipierilor indicațiile corespunzătoare. Învățăcelul va ieși în piața orașului pentru a-și vinde mărfurile. Cu profitul dobândit veți putea dezvolta o adevărată vilă din simpla cocioabă în care stați la început. Aici veți putea organiza pentru mai târziu toate intrigile împotriva concurenței. Cine elimină toți concurenții va câștiga mai mult respect și ranguri mai înalte.

O caracteristică complet neobișnuită pentru un simulator economic este grafica 3D: puteți roti și acționa zoom imaginea după plac, în timp ce copacii se leagănă în vânt, lanternele luminează străzile întunecate, iar efectele meteo asigură zăpada, ploaia și arșița soarelui.

Producător ..... 4 Head Studios  
T. de apariție ..... iunie 2001

# WARGAMES STRATEGIE

Strategie | Tactical | Simulatoare economice

**Der Clou 2**

**V**ersiunea precedentă de simulare a spargerilor ne anunță un joc bun. Începeți pe postul unui mic pungăș, aflându-vă pe macheta bine construită a unui oraș mare, și planificați mai întâi spargeri mărunte, ajungând apoi până la autoturisme mari de tip coupé. Ideea jocului nu e cea mai nouă, însă transpunerea în 3D foarte inovativă.

Neo Software | aprilie 2001

**Industrygiant 2**

**G**igantul joc de construcție ia proporții. În primul rând, grafica apare cu o bogăție enormă a detaliilor. Vă aflați în America secolului 20 și încercați să creșteți prin transport, producție de mărfuri, vânzări și achiziții inspirate.

Jowood | iunie 2001

**Star Trek: Armada 2**

**A**ctivision a anunțat urmașul la jocul de strategie în timp real, în 3D. În funcție de dorință, în Armada 2 intrați în rolul federației, al klingonienilor sau borgilor. Pe parcursul celor 27 de misiuni din ambientul Star Trek, trebuie să țineți piept rând pe rând romulanilor, cardasienilor și unei specii necunoscute.

Mad Dog Software | noiembrie 2001

**COUNTDOWN**

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games

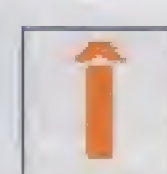
- 1 Black & White**  
Strategie-Mix | a apărut
- 2 Warcraft 3**  
RTS | decembrie 2001
- 3 Commandos 2**  
RTT | mai 2001
- 4 Anno 1503**  
Strategie de construcție | oct. 2001
- 5 Desperados**  
RTT | aprilie 2001
- 6 Empire Earth**  
RTS | septembrie 2001
- 7 Civilization 3**  
Strategie | decembrie 2001
- 8 Z: Steel Soldiers**  
RTT | mai 2001
- 9 Alien Nations 2**  
Strategie de construcție | mai 2001
- 10 Simsville**  
Strategie de construcție | mai 2001



# Tropico



Turnați-vă două degete de Bacardi și aprindeți-vă o havană. În calitate de suveran al unei republici bananiere, **mențineți bunăstarea populației, dar aruncați o privire și asupra contului bancar elvețian.**



În spatele jocului de construcție și strategie *Tropico* se află încă tânăra echipă de producători americani de la Pop-Top Software, care ne-au convins în urmă cu doi ani cu *Railroad Tycoon 2*. Nu se poate să nu observăm asemănarea dintre cele două jocuri. Fanii căilor ferate vor recunoaște dintr-o privire meniul de construcție și grafica izbutită a peisajului. Atâta doar că de această dată nu vor construi și așeza șine pentru căile ferate, ci vor intra în rolul singurului suveran al unei insule din Caraibe. La început stabiliți tipul de alter ego pe care doriți să-l aibă personajul. El Presidente e absolvent al Universității Harvard și ajunge la putere drept urmaș de drept al fostului conducător de stat. Sau s-a strecurat pur și simplu până pe cele mai înalte piscuri? Pe lângă unele caracteristici pozitive ale caracterului, precum nițică diplomatie sau carismă, veți fi nevoit să alegeți și câteva chestii mai puțin avantajoase cum ar fi lașitatea sau problemele cu stomacul. Și toate astea cu efecte corespunzătoare și directe asupra perioadei mandatului. Dacă dictatorul dumneavoastră suferă, să zicem așa, de o digestie proastă, venitul paznicilor palatului se dublează, iar în cazul întâlnirilor diplomatice se ajunge mai mult sau mai puțin la scene caraghioase. Dacă însă, dimpotrivă, sunteți un geniu în ceea ce privește domeniul financiar, productivitatea industriei crește, iar costurile construcțiilor noi scad. În fine, sunteți răspunzător de aspectul insulei (mărime, resurse naturale, condiții de mediu), iar în rest nu vă mai rămâne decât să începeți.

La începutul jocului, abia dacă există câteva colibe de tablă în jurul



**REVOLUȚIE!** Dacă li se pare plata prea mică, soldații se revoltă imediat.



**AICI CURG BANII**

Apăsând o singură tastă, puteți vedea care domenii vă aduc profit (cele colorate în verde) și care momentan au pierderi (cele colorate în roșu).

palatului. Sarcina dumneavoastră e să transformați insula sărăcăcioasă într-un paradis caraibean, în care bunăstarea să fie pe primul plan, populația să fie mulțumită și nu în ultimul rând să rămâneți la putere cât mai mult posibil. Sunt multe căile care duc la îmbogățire: *Tropico* îl puteți dezvolta ca un stat agricol, unde accentul se pune pe fermele bananiere, pe plantațiile de tutun și pe exportul de carne de vită. Sau construiți complexe hoteliere scumpe, piscine și hale de joc ademenind astfel turiștii cu dare de mână care să impulsioneze economia cu dolăreii

lor. Mai puțin obositoare e calea industrială. Cine dorește să scoată bani cu mine, fabrici de conserve sau distilerii trebuie să se ocupe mai întâi de producerea curentului. Însă nici cel mai talentat magnat al economiei nu are șanse să câștige următoarele alegeri dacă poporul mârâie. Iar cetățenii nu pot fi mulțumiți ușor. Cu toate că tropicanii se mulțumeau pe vremuri cu un braț de cereale și un șnițel în farfurie la sărbătoarea de duminică, ei devin tot mai pretențioși, cu cât timpul trece. Frațiunea religioasă cere o nouă biserică, comuniștii se plâng de chiriile prea

mari, iar ecologii comentează cu privire la poluarea mediului. Pentru a vă întreține o atmosferă pozitivă pentru dumneavoastră, e bine să împliniți doleanțele supușilor.

**Doriți să extrageți resurse minerale, să atrageți turiști dintre cei mai bogați sau să deveniți exportator de banane?**

**În Tropico, toate acestea sunt posibile.**

Altfel, se poate întâmpla ca într-o zi frumoasă și însorită de vară să vă treziți pe neașteptate cu un puhoi de lume



**AICI VA FI...**  
un cămin propriu.  
Puteți să-l observați  
pe muncitorii în  
activitățile lor zilnice.

**LENEVIE**

Turiștii sunt o sursă binevenită de încasări, dar trebuie ca totul să fie pus la punct.



## Pe insula PC-Games

Am realizat pentru dumneavoastră un mic imperiu caraibean, cu toate domeniile economice. Citiți în continuare pentru a vă lămurii cu ce-și câștigă pâinea locuitorii insulei.



1

În primul rând, e bine să asigurați hrana prin ferme. În faza de început, agricultura e izvorul principal de încasări.

2

Locuințe pentru muncitori și țărani, amenajați în cazărmi închiriate și în bungalow-uri. E bine să amenajați și câte un loc de distracție prin apropiere.

3

Cu mult mai lucrative decât fermele sau grădinile țărănești sunt sistemele industriale. Pentru acestea trebuie însă să amenajați o centrală energetică.

4

Pentru a găsi pe cineva care să vă achiziționeze marfa produsă, trebuie să construiți un port. Acesta va mai atrage din când în când și emigranți.

5

Hoteluri ieftine, o piscină și un cazino vă vor aduce și primii turiști în Tropico. Construiți-le de preferință departe de zona industrială în locuri cât mai verzi.

6

Un ștrand cu bungalow-uri vă aduc noi vizitatori pe insulă. Mențineți la distanță populația săracă.

7

Nu peste mult timp, aici se va finaliza construcția unui aeroport. Acesta costă o groază de bani, dar vă crește ulterior numărul vizitatorilor.

8

În capitala San Cristobal, biserica, spitalul, școala, piața și stația de poliție se îngrijesc de mulțumirea populației.

În fața palatului și să mai sperați doar că vă veți putea furișa pe ușa din dos pentru a trăi liniștit undeva în afara țării, cu banii puși la adăpost. Alegerile ar trebui organizate la cel puțin șapte ani. Dacă vă aflați pe lista învinșilor după alegeri, bineînțeles că se mai pot trage niște sfori pentru mai multe voturi, însă dacă manipularea e foarte evidentă, reputația scade dramatic. Ca ultimă soluție, puteți folosi armata. Soldații dumneavoastră contracarează revoltele făcând uz de arme, dar acest lucru vă aduce o imagine proastă prin presă și, corespunzător, mai puțin ajutor în dezvoltare. Bineînțeles, crește pericolul unei revolte mai mari. N-am putut rezista pe insula Tropico cu o dictatură militară nicio dată mai mult de șase sau șapte ani. În mod evident, cu mult mai mult succes au avut scăderile de impozite, programele de pregătire profesională și studii, precum și rezolvarea problemelor sociale. De la construirea caselor, împărțirea salariilor și până la pregătirea liceală și postliceală, controlați fiecare detaliu al economiei. Și câteodată e serios de lucru. Tocmai în momentul când economia părăie din toate colțurile, controlul din această versiune se dovedește incomod. În loc să mergi la fiecare instituție în parte pentru a împărți salariile, ar fi fost mai lesne ca acest lucru să se facă global, dintr-un singur meniu. Sperăm că cei de la Pop-Top Software vor mai prelucra interfața - care de altfel e foarte bună - din acest punct de vedere. Mai multe de comentat în sens negativ nu ar fi până în

### MUNCITORII DINTR-UN STAT DE AGRICULTORI

Nu numai populația se bucură de zahăr și cafea, ci și bilanțul exportului în ceea ce privește aceste produse.

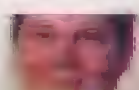




prezent. *Tropico* reușește să creeze un sistem economic complex și are la bază tot soiul de funcții ajutătoare și multe statistici demne de luat în serios. Prin apăsarea unei singure taste, puteți vedea limpede care sunt porțiunile insulei care au un pământ bun și corespunzător agriculturii sau puteți observa care centre industriale lucrează profitabil și care, pe de altă parte, mai necesită strângerea șurubului la producție. În afară de acest lucru, aflați doar printr-un click de mouse tot ceea ce doriți despre fiecare locuitor din cei 500.000 de locuitori în parte. Totul vi se prezintă cu un detaliu animat foarte bogat și puteți vedea fiecare afacere de care se ocupă locuitorul respectiv în viața de zi cu zi.

Pe insula dumneavoastră se află până la 500.000 de locuitori. **Fiecare cu doleanțe personale, gânduri, job-uri și familie.**

Veți avea posibilitatea, de exemplu, să vedeți scrise următoarele: "cetățeană Martina Sanchez, 29 ani, căsătorită, a adus deja doi copii pe lume și studiază arhitectura". Mai puteți arunca și o privire indiscretă în capetele oamenilor, pentru a le afla gândurile. Astfel, pe lângă informații folositoare („M-aș duce să ciocnesc un păhărel, da' nu e nici un bar prin apropiere") aflați și chestii absurde sau chiar lucruri amuzante („Ajutor! Un extraterestru s-a cuibărit în capul meu!"). Nici umorul din *Tropico* nu e de lepădat.



#### PRIMA IMPRESIE

Deja modul de joc al versiunii precedente m-au ținut ore în șir în fața monitorului. Acum sunt câteva misiuni interesante suplimentare și voi crește pe scaunul dictatorului. O singură rezervă: programatorii ar trebui să ușureze controlul în câteva puncte.

RÜDIGER STEIDLE

Producător ..... Pop-Top Studios  
T. de apariție ..... a apărut

#### CARTIERUL SĂRACILOR

În cartierul din port e necesară prezența permanentă și fermă a poliției, pentru menținerea siguranței.



**ZIUA ALEGERILOR** La alegeri vedeți care este părerea supușilor dumneavoastră despre stilul în care îi conduceți. În caz că pierdeți, nu vă mai rămâne decât fuga. Ce caută însă vaca în rândul celor care își dau votul a rămas și pentru noi o enigmă.



# Zoo Tycoon



## VINDE-ȚI MARFA!

Băncile din parc, pavilioanele și lămpile vă înfrumusețează grădina zoologică.

Zoo Tycoon de la Microsoft vă oferă șansa de a fi directorul unei grădini zoologice. **Jocul e pur și simplu o plăcere.**

**S**e poate vorbi de un adevărat fenomen *Rollercoaster Tycoon*; nici un alt joc conceput pentru calculator nu a avut atâta succes în ultimii doi ani ca jocul de construcție și strategie al parcului pentru timpul liber. Și producătorii de la Microsoft ai *Zoo Tycoon* se pare că sunt fani ai simulatorului Disneyland, căci cele două jocuri sunt foarte asemănătoare, cu diferența că atracția nu se numește montaigne russe sau carusel, ci urs panda, tigru siberian sau pinguin imperial. Trebuie să construiți o grădină zoologică frumoasă, mare, curată, care să

aibă un număr cât mai mare de vizitatori și să fie profitabilă, cu tot felul de rezervații, animale, specii rare și diverse oferte de distracție.

Și nu e important să faceți doar chef de oameni, ci totodată și al animalelor. Fiindcă dacă un leu nefericit stă melancolic în Țarul mult prea mic, se va plictisi și privitorul din afara gardului. De aceea trebuie să construiți cuștile leului și ale celorlalte 40 de specii de animale astfel încât să se apropie cât mai mult de mediul natural de viață. Ursuleții panda au nevoie de pădurici de bambus, iar ursul koala nu se simte bine decât dacă stă într-un eucalipt.

Terenul se poate lăsa sau ridica, în funcție de necesitate, făcându-se astfel dealuri și văi. Terenul îl semănați cu iarbă, îl acoperiți cu nisip sau cu zăpadă și îl înfrumusețați cu palmieri, tufe, formațiuni de plante, bucăți





**OAZĂ VERDE** Tufele proaspăt tunse și potecile curate și îngrijite îi fac pe vizitatori să radieze.



**RĂBDARE** Creșterea unui pui de panda cere multă răbdare și mult noroc.



**CASĂ TERMINATĂ** Clădiri de genul grădinii zoologice din chibrituri și casa reptilelor se pot face din bucăți gata de asamblat.

artificiale de gheață, bazine, adăposturi și garduri. La conceperea țărcurilor sau a rezervațiilor puteți comite multe erori: unele bipede și patrupede au nevoie de foarte mult loc, iar altele sunt mulțumite și cu mai puțin. Multe animale le puteți așeza împreună în același țărc (de exemplu, pinguinii cu morsa), însă la antilope și lei n-ar fi bine să încercați același lucru. Cine uită să sape șanțurile de siguranță sau plantează arborii prea aproape de gard, să nu se mire dacă dintr-o dată îi apar pe poteci maimuțe și elefanți. Dacă doriți să goliți grădina zoologică în timp-record, ajunge să lăsați deschisă pentru câteva minute ușa de la cușca urșilor bruni.

Dacă o pereche de orangutani dau să se înmulțească, va trebui să vă îngrijiți imediat de hrană, de curățenie și trebuie să aveți foarte multă răbdare; doar masculii și femelele fericite pot să aducă pe lume un pui. Și acest lucru e evident mai ieftin decât achiziționarea altuia. Apropo de achiziții: țărcurile, instalațiile și animalele le finanțați din sumele încasate pe tichetul de intrare, vânzarea de hamburgeri, înghețată și suveniruri, ca și din unele donații.

Multe dintre animale, plante și materialele de

construcție nu le veți avea decât pe parcursul jocului, ceea ce menține motivarea la un nivel constant. Vă înfrumusețați grădina zoologică cu arteziene, flori, bănci așezate în parc, locuri de joacă pentru copii și aranjamente luminoase, iar containerele pentru gunoi și toaletele asigură curățenia.

Cu automatele de Coca-Cola și chioșcurile fast food vă îngrijiți de vizitatori. Îngrijitorii de animale și coloanele de curățat se ocupă de om și animal. Mulțumirea lor nu se citește numai pe baza statisticilor: morsele care jonglează cu mingea, elefanții care-și manevrează trompa ca pe o trompetă și gorilele gimnaste fac să strălucească ochisorii micilor vizitatori.

Un factor important de succes al lui *Rollercoaster Tycoon* a fost cerința

scăzută a sistemului de operare. Și *Zoo Tycoon* se pare că funcționează fără probleme pe un P 200. Perspectiva în timpul jocului este rotabilă și puteți folosi funcția zoom. Pe lângă jocul liber, mai aveți și câteva scenarii gata pregătite: salvarea unei grădini zoologice amenințate de faliment sau înmulțirea animalelor pe cale de dispariție.

BOGDAN GAVRA



#### PRIMA IMPRESIE

Chiar dacă grafica nu ajunge la un foarte înalt nivel de detaliu, fanii lui *Rollercoaster Tycoon* și *Theme Park* trebuie neapărat să aibă în vedere sosirea lui *Zoo Tycoon*. Eu abia aștept.

PETRA MAIERÖDER

Producător ..... Blue Fang Games  
Termen de apariție ..... octombrie 2001



**BIETUL ANIMAL** Mistrețul nu are ce căuta în țărcul animalelor sălbatice.





# Emperor

## Battle for Dune



### Noile haine ale împăratului:

PC Games a îndrăznit să meargă pentru dumneavoastră pe planetele aride și vă dezvăluie fapte necunoscute ale campaniei, ale designului misiunii și ale echipelor.

**V**ești bune - deși cu întârziere - pentru RTS. Noua versiune a clasicului *Dune 2* a celor de la Westwood decurge conform planului. Toate caracteristicile importante sunt deja prezente, după cum ne-am putut convinge conform recentei versiuni. Cel târziu în septembrie, Atreideșii, Harkonenii și Ordoși se vor întrece din nou pentru supremația planetei aride. Vechii generali PC vor recunoaște cu greu jocul. Producătorii au folosit pentru *Battle for Dune* un motor grafic absolut nou. Producătorul Chris Longpre explică de ce: "Această tehnică nu numai că înfrumusețează jocul, dar îi oferă și noi posibilități strategice, cum ar fi linii de vizibilitate adevărate și avantaje de înălțime." Cine poate, de exemplu, să ascundă pe un deal câțiva trăgători Arteides va putea astfel opri o întreagă armată de infanteriști. Dar atenție, soldații îi prind pe trăgătorii dumneavoastră înceți pe câmpul liber. Principiul





**ARMATĂ DE ELITĂ**  
Trupele dumneavoastră dobândesc experiență. Asta înseamnă o precizie mai mare și putere mai mare de distrugere.



de succes "piatră - foarfecă - hârtie" al celor de la Westwood apare din nou. Fiecare echipă este potrivită în special pentru lupta împotriva unei alte case, dar devine vulnerabilă împotriva celei de-a treia. Hotărâtor pentru sfârșitul luptei se dovedește și subteranul. Puternicul devastator al Harkonenilor își nivelează neîncetat drumul, atâta timp cât nu se aventurează pe dunele moi. Tocmai marile tancuri sunt gustarea preferată a viermilor de nisip. Aceste animale inelate uriașe apar din când în când și înghit o putere armată mijlocie dintr-o singură înghițitură. Cine coitalizează cu Fremenii poate transforma mâncării într-o gigantă mașină de atac. Înfruntând curajos moartea, soldații comandourilor îi atrag pe viermi pentru a se urca pe spinările lor și pentru a-i dirija înspre dușman. De îndată ce au mâncat pe săturate, giganții se scufundă din nou în adâncul prăfuit.

Westwood a adus nu numai inovații tehnice pentru a redobândi coroana RTS. În campanie hotărâți singur cu ajutorul unei hărți de ansamblu

unde vor lovi în continuare armatele dumneavoastră și le mișcați dintr-un sector în altul. Așteptați până când vă stau la dispoziție la baza Ordos ajutoarele pentru atacul final sau riscați astfel doar să vă loviți de o rezistență mai puternică? Independent de asta, sistemul de campanii generează o nouă variantă. Pe lângă atacurile frontale obișnuite există și intervenții speciale, printre altele în interiorul unui container uriaș. Astfel, va trebui să escortați, de partea Arteideșilor, un general renumit, iar în cazul Harkonenilor generalul va deveni ținta atacului dumneavoastră. În campanie, inamicul nu trebuie să se comporte pasiv, ci să amenințe cu

contraofensive teritoriile deja cucerite. "AI-ul este supus aceluiași limitări ca și jucătorul, promite Longpre, trebuind să se lămurească asupra hărții înainte de a se gândi la o ofensivă".

**KA-BOOM**  
Exploziile spectaculare sunt partea strălucitoare a motorului grafic al celor de la Westwood.

### PRIMA IMPRESIE

Se pare că Westwood a ținut cont de critica fanilor. Toate corecturile făcute până acum au sens. Punctul de interes este însă designul jocului, din care până acum s-a văzut foarte puțin. Dacă intervențiile vor fi palpabile, ne așteptăm un hit RTS.

RÜDIGER STEIDLE

Producător..... Westwood Studios  
Termen de apariție..... septembrie 2001



**EXPERIMENTE VECHI** Cunoscutul meniu de construcție din dreapta ecranului a fost preluat aproape neschimbat de programatorii Westwood din jocurile anterioare.



**HARKONENI ÎN VIZOR** Nu trebuie să pierdeți controlul, în ciuda mișcărilor camerei de luat vederi. În majoritatea timpului veți trăi lupta din perspectivă aeriană.



**ATENȚIE, VIERMII!** Când auziți avertismentul, e deseori prea târziu. Uriașele producătoare de spice înghit atât prietenii, cât și dușmanii.



# Conflict Zone



Băieții blochează podurile  
și refuză slujba: e vorba  
de trupele din jocurile RTS.

**Conflict Zone vrea  
să înceteze cu neajunsurile  
timpului real.**

**C**unoașteți și dumneavoastră situația? Deși o echipă inamică de tancuri vă aruncă în aer baza construită cu trudă, băieții dumneavoastră aflați chiar în apropiere nu ridică nici un deget pentru a face ceva. Jocul de strategie *Conflict Zone* va pune în sfârșit capăt acestei aiureli artificiale. Opera de debut a producătorilor francezi de la Masa, care vă trimite într-un conflict fictiv dintre un dictator din Orientul Îndepărtat și trupele căștilor

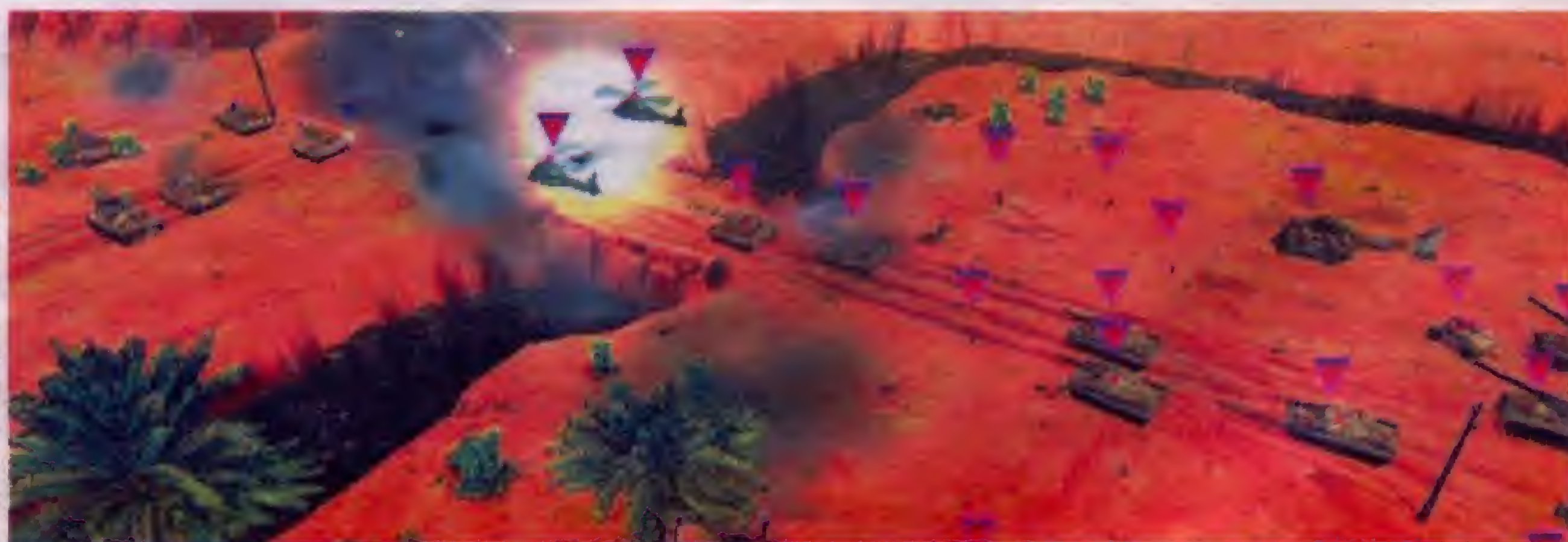
albastre, vrea să strălucească cu o inteligență artificială special șlefuită. Asta începe o dată cu găsirea drumului: dacă armatele dumneavoastră trebuie să treacă prin trecători sau prăpăstii sau peste poduri, nu se creează un haos îngrozitor.

Dimpotrivă, trupele se aranjează frumos, trece unul câte unul prin spațiul îngust, pentru ca mai apoi să-și reia locul în formație. Jeepuri de avangardă, infanteria ce asigură flancurile, tancurile în

#### CAPĂT DE POD

Această imagine vă arată foarte clar acțiunea trupelor.

În timp ce elicopterele și tancurile antiaeriene rolesc asupra podului, artileria asigură atacul.





**ALARMĂ AERIANĂ**

Împotriva unei formații de MIG-uri inamice vă este de folos asigurarea bazei cu multe baterii antiaeriene.

**RĂZBOI FINANCIAR**

Atipic genului, nu cereți resurse, ci vă câștigați bugetul de apărare în lupte pe cât posibil încununate de succes.

**SENTIMENTE****MIXTE**

În timp ce trupele apar detaliat din apropiere, pelsajul pare palid și artificial.

mijloc și artileria în urmă - totul decurge automat. Și în luptă soldații se comportă mai inteligent ca de obicei. Un pluton de tancuri este, de exemplu, fără nici o putere împotriva atacurilor aeriene.

În loc să se distrugă cu încăpățănare, vehiculele dumneavoastră încearcă acum să scape de acest contact sau să se retragă în cazul pierderilor grele. Mai mult de atât: dacă aveți tancuri staționate în apropiere, acestea se vor grăbi să-i ajute pe camarazii amenințați. Bineînțeles că puteți și să amortizați instinctul de întreținere al armatei dumneavoastră.

De exemplu, când vreți să apărați cu orice preț un deal important din punct de vedere strategic, ajunge un clic de mouse și recruții precauți devin adevărați luptători kamikaze.

În special în nivelele de mai târziu, câmpurile de luptă devin atât de mari, încât de-abia mai puteți

conduce toate comandourile deodată. Atunci puteți chema în ajutor unul sau mai mulți generali PC. La apăsarea unui buton, veți încredința creierului computerului o parte din trupele dumneavoastră sau le dați sarcina extinderii bazei. De la o misiune la alta, subcomandanții devin tot mai vicleni și se acomodează tot mai mult stilului dumneavoastră de joc. Dacă un comandant AI observă că vă asigurați lagerul îndeosebi cu turnuri de apărare, atunci va încerca și el să construiască în primul rând un cerc puternic de apărare.

În ciuda oricărei inteligențe, și la *Conflict Zone* intuiția umană triumfă asupra recii mașini logice.

**PRIMA IMPRESIE**

Trupele versiunii preview s-au comportat chiar inteligent. Jos pălăria! Generalii inamici însă s-au comportat, surprinzător, cu mult mai puțină viclenie decât ar fi fost de așteptat. Și în *Conflict Zone* acționează tacticile obișnuite de *Tank-Rush*. RÜDIGER STEIDLE

Producător ..... Masa  
Termen de apariție ..... mai 2001



# Sigma: The Adventures of Rex Chance



**ANIMALIC** Astfel își imaginează producătorii o scenă reală de luptă. Multitudinea de unități nu desamnează decât limita creativității.



Cu Homeworld, Relic aduce o **adiere proaspătă de vânt în lumea strategiei în timp real.** Și Sigma va rămâne consecvent pe această cale.

**I**deea acestui Sigma e pe cât de simplă, pe atât de genială: din 50 de specii de animale, încrucișați ființe fantastice și le trimiteți în luptă. Adversarul face același lucru. Ca jucător, trebuie să aduceți cu voi creativitate cât încap, fiindcă de câștigat câștigă cel care își crește trupele în modul cel mai efektiv și le trimite în modul cel mai iscusit din punct de vedere strategic în locurile cele mai bune. De cele mai multe ori, combinațiile cele mai obscure se dovedesc a fi cele mai eficiente. Luați, de exemplu, capul unui rinocer și corpul unei furnici; aveți astfel un luptător robust în luptele de aproape. Dotați un tigru cu clești unui rac și aveți astfel la dispoziție un vânător rapid, pentru captura luptătorilor adversi. Cele mai eficiente sunt însă unitățile care posedă atacuri speciale. Șerpii otrăvesc, șobolanii răspândesc boli, iar un vultur aduce fulgere din cer. De tot răsul ni s-a părut combinația dintre rac și sconeș. Trimiteți acest luptător kami-

kadze în mijlocul trupelor adverse; datorită reptilelor-tanc trimise în avans, unitățile adverse au suferit destule pierderi cât să puteți declanșa cu atacul mirositor.

Într-un joc de strategie în timp real sunt împachetate întâmplări trăznite. Fazele de producție a bazei nu sunt foarte lungi, astfel încât vă puteți și trebuie să vă concentrați la scenele de luptă. Drept câmp de bătălie vă stă la dispoziție o imensă lume 3D, cu diferite seturi grafice care conțin deja cunoscutele și obișnuitele features și sisteme de schimbare a intemperior, ca și alternanța noapte-zi.



## PRIMA IMPRESIE

Ideea nu e nouă, însă modul de transpunere în practică da. Dacă designerii vor crea un echilibru, până la urmă Sigma nu va fi interesant doar pentru strategii.

GEORG VALTIN

Producător..... Relic Entertainment  
T. de apariție ..... noiembrie 2001

## VIZUALIZARE

Diferitele animale sunt modelate tridimensional și sunt prevăzute cu animații tipice modelului.





# Star Trek: Voyager Elite Force Add-on



**RESISTANCE IS FUTILE**  
În Add-on i s-a dedicat  
rasei cibernetice Borg un  
întreg mod multiplayer.



**FEREȘTE-TE!** Misiunile  
simulate pe Holodeck  
împotriva klingonienilor  
le puteți parcurge în  
modul singleplayer.



completare mult dorită la relativ scurtul *Elite Force* va exista în curând sub forma unui Add-on, care va fi clar îmbunătățit cu hărți și moduri multiplayer. În "Assimilation" Borgii luptă împotriva federației, în timp ce în "Disintegration" fiecare trăgător individual o sfârșește tragic. Astfel vă veți strecura printre toate clasele: medicul îi tratează pe alții dar își poate folosi sprayul energizant și ca armă. În contrast - un tehnician va putea face jucătorii invizibili sau va putea crea câmpuri de energie.

Ca Infiltrator veți face salturi uriașe și aveți voie să vă teleportați în caz de urgență.

Ca Sniper îi țintiți pe inamici din depărtare folosindu-vă de utila funcție de zoom. În total puteți să vă faceți de cap cu prietenii dumneavoastră în 20 de hărți suplimentare și să oferiți personajelor dumneavoastră 11 echipamente noi. Jucătorul individual însă face un tur, care îl va conduce prin toate încăperile lui USS Voyager.

Acțiunea nu e deloc scurtă: 16 misiuni pregătite așteaptă în holodeck să fie îndeplinite. Aici va trebui de exemplu să infiltrați o bază klingoniană.

Producător..... Raven Software  
T. de apariție..... mai 2001

**ACTION**  
Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs



## Iron Dignity

În *Iron Dignity* conduceți diferite vehicule (jeepuri, tancuri, elicoptere, etc) într-un mediu 3D și trageți cât puteți de mult. De asemenea, se cere tactică pentru a trece misiunile care variază de la comenzi de distrugere până la infiltrarea bazelor inamice.

Artex Software | mai 2001



## Necroide

În jocul de la Novalogic intru-chipați un vampir feminin care se apără cu tot felul de aparate de vârcolaci, demoni și alte creaturi. De motorul *Delta Force* profită în special vânătoria de necrozii. Prezentarea arilor exterioare îndepărtate nu este o problemă.

Novalogic | iunie 2001



## Zanzarah

Deși pare insignifiant pe pozele de pe ecran, Zanzarah își desfășoară în mers o opulență măreață. Conduceți o fetișcană printr-o lume de fantezie strălucitoare, rezolvați ghicitori și adunați zâne cu diferite capacități, pe care le trimiteți în luptă împotriva monștrilor.

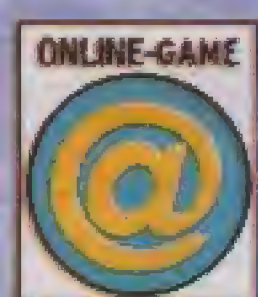
Funatics | august 2001

## COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games.

- 1 Halo**  
Tactic-Shooter | februarie 2002
- 2 Doom 3**  
Ego-Shooter | februarie 2002
- 3 Max Payne**  
Action-Adventure | noiembrie 2001
- 4 Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | noiembrie 2001
- 5 C&C: Renegade**  
Action-Adventure | august 2001
- 6 Grand Theft Auto 3**  
Action | mai 2002
- 7 Unreal Warfare**  
Ego-Shooter | februarie 2002
- 8 Operation Flashpoint**  
Tactic-Shooter | august 2001
- 9 Team Fortress 2**  
Tactic-Shooter | mai 2001
- 10 Aquanox**  
Underwater-Action | octombrie 2001





# Planetside



Costumele de luptă iau locul  
robilor magice și armele de  
foc sunt folosite în schimbul  
baghetelor magice:  
**producătorii Everquestului  
pornesc cu Planetside un  
atac general asupra  
genului Action online.**

**M**ai puțină magie și mai  
multă nebunie în  
*Planetside*. În locul unui  
luptător anonim, care - în calea  
sa spre "King of the Kill" - vede  
în fiecare jucător o țintă ce i-ar  
putea aduce puncte, în cel mai  
recent proiect al celor de la Verant  
aspectele de tactică și cooperare  
stau în prim-plan. Tot timpul sunt  
motive pentru formarea gru-  
purilor; întreaga lume este însă  
o zonă de război pe viață și pe  
moarte, o lume ce se dorește a fi  
cucerită de trei imperii rivale.

Sarcina dumneavoastră: să  
vă alăturați uneia dintre puteri  
și să echipați caracterul cu  
implanturi cibernetice. Aceste

posibilități de alegere nu au  
doar scopuri decorative, ci au un  
efect direct asupra desfășurării  
jocului. Altfel decât în încăieră-  
rile online anterioare, *Planetside*  
constă dintr-o lume virtuală în  
continuă schimbare - vă salută  
*Everquest* și *Halo*.

În acest mod, nu veți fi pur  
și simplu aruncați în punctul  
Respawn din joc, ci vă treziți  
într-un apartament cu privire  
panoramică asupra câmpului de  
luptă. În această oază de liniște vă  
puteți retrage, pentru a putea  
părăsi din nou jocul.

Tipic RPG-urilor, faptele eroice  
îndeplinite și numărul de credite  
câștigate vor fi salvate pe server.





**CAUCIUCURI GROASE  
ȘI TUNURI PE MĂSURĂ**  
Cu o alură de tanc dar  
mai mobile și absolut  
mortale în echipă - așa  
se prezintă mașinile  
de teren.



**SOLDAȚII VIITORULUI**  
În ciuda echipamentului  
hightech contează tactica  
și mai ales ritmul.

Același lucru este valabil și pentru gradul de pustiire a planetei. Odată distruse, clădirile, podurile sau punctele de susținere, rămân ca monumente statornice. Noi ruine se pot adăuga și în absența jucătorului.

Atipic este cursul jocului bazat pe misiuni, care hotărăște asupra prosperității și pieirii imperiului și în același timp forțează team-ul.

Pentru ocuparea continentului inamic trebuie cucerite și consolidate regiunile. În acest timp vă mișcați - la fel ca și în *Tribes* - în majoritate deasupra planetei, pătrundeți în centralele comandourilor, în stațiile de radio sau în temple, iar de prin gangurile întunecate veți fi invitați la shoot-out-uri ascunse.

Ideea este de a-i coordona pe toți luptătorii într-o regiune. Dacă o poziție a fost cucerită, ar trebui să fie pregătite câteva trupe care să asigure clădirea și să înăbușe orice încercare de recucerire.

## Războiul lumilor designului

Colorat și cu stil sau murdar și întunecat? E o chestiune de gust să te hotărăști pentru Halo sau pentru Planetside.

În timp ce producătorii lui Halo s-au chinuit să populeze lumea jocului cu forme de viață extraterestre, sprijinindu-se pe Ringworld a lui Larry Niven, Planetside rămâne pur terestru: imperii rivale, buna și vechea mitralieră, aspirația fără scrupule la putere și inamicii pământeni produc o atmosferă întunecată de sfârșit de lume. Ea apare în mare contrast cu prezentarea colorată și plină de strălucire SF a versiunii Halo. Rămâne de văzut dacă această legătură cu pământul este mai mult legată de realitate. Oricum, Verant promite că, în spiritul balanței jocului, nu există nici o super-armă atotputernică și invincibilă de calibru BFG. Astfel, un inventar plin de arme cu muniția potrivită este cea mai bună asigurare de viață în Planetside.



**PERICOL DESCOPERIT ȘI ÎNDEPĂRTAT** O patrulă descoperă în apropierea centrului de comunicații trupe inamice și deschide neîntârziat focul.



**EXEMPLAR** Copacii modelați întocmai ca în realitate și textura fină a câmpului sunt doar două exemple pentru grafica bombastică.





**PANORAMĂ ÎNȘELĂTOARE**  
Implantul de vedere pe timp  
de noapte luminează casca  
soldatului și îl face o țintă  
ușoară pentru trăgătorii buni.



**ÎNCĂRCAT** În ciuda echipamentului modern în acest scenariu SF  
nu se scapă de încărcarea manuală.



**EROI LINIȘTIȚI** Vizibil încordată această sentinelă așteaptă  
în fața cartierului general contactul inevitabil cu inamicul.

Comunicarea și colaborarea reprezintă coloana vertebrală a unei campanii de succes. Pasionații "Player-Killer" și alți anarhiști ai distracției de joc vor fi simultan și rapid trecuți prin sită de cele trei fracțiuni.

La așa un areal mare de joc mijloacele motorizate de transport sunt neapărat necesare, pentru a nu se crea ore în șir de marșuri forțate.

Pe lângă Jeepuri și transportoarele echipajelor stau pregătite și diverse aparate de zbor, care transportă direct un echipaj complet la locul intervenției. Bineînțeles că toate vehiculele pot fi manevrate manual.

Cine ajunge primul la manșa volanului, poate să dovedească camarazilor vigilența în circulația pe străzi și în aer.

Totuși se cere atenție, deoarece coliziunile prea puternice cu obstacolele distrug nu numai moralul trupei, ci și vehiculele. Și cine ar vrea s-o sfârșească în decor înainte de a lua contact cu linia frontului?

Dincolo de toate finisajele tactice se oferă ceva și ochiului. Peisajele cu zăpadă, dealurile cu iarbă sau stâncile prăpăstioase - engine-ul grafic folosit face deja o impresie bună în stadiul timpuriu de dezvoltare.

Chiar și influența vremii, cum ar fi ploaia ce se pornește din senin îngreunând vizibilitatea, și-a găsit un loc sigur în codul programului.

Cu toate acestea, deocamdată *Planetside* nu se poate totuși măsura cu calitatea vizuală a lui *Halo*.

BOGDAN GAVRA



#### PRIMA IMPRESIE

În timp ce *Halo* nu depășește încă stadiul de grafică demo, *Planetside* ar putea deveni o adevărată concurență a genului - și în mod ironic, chiar sub conducerea Sony. Pentru această îndrăzneală stă destul potențial de idei la dispoziție. Rămâne de așteptat cât de consecvent își pun producătorii ideile în practică.

DANIEL KREISS

Producător..... Verant Interactive/Sony  
T. de apariție ..... decembrie 2001



# Global Operations



**CAMPING PE ZĂPADĂ** Sniper-ii plasați pe acoperiș îi iau în vizor pe soldații inamici.

Tactic-Shooter-ul se află într-o conjunctură bună. Global Operations **promite să devină un concurent serios al lui Counter-Strike.**



**TACTICA CONTEAZĂ** Cine vrea să asedieze clădiri, trebuie să asigure bine toate intrările și ieșirile.

**G**lobal Operations oferă o versiune de joc grafic modernă a la *Counter Strike*, de-a soarelele și pisica, cu teroriști și mercenari. Tactic-Shooter-ul se orientează, așa cum se cuvine după *Counter Strike* și integrează noi elemente în acțiune.

Dezactivați bombe, asediați și cuceriti clădiri, salvați prizonieri sau realizați atentate - și toate acestea în echipă cu jucători umani.

Contrar lui *Counter Strike*, alegeți un conducător de trupă, care întruhidează ochii și urechile acestuia și care dă ordine echipei printr-un sistem de comunicare vocală integrat.

Șeful are cea mai mare responsabilitate, pentru că el trebuie să cunoască capacitățile fiecărui membru al echipei și să îi mobilizeze ca atare.

Sniper-ii oferă acoperire, mercenarii asediază clădirile iar experții în explozibil, păziți de

gărzile de corp, pătrund în peștera leilor. Buna coordonare a forțelor și echipamentul lor - printre care arme normale, grenade sau aparate de vedere pe timp de noapte - decid victoria sau înfrângerea.

Dacă jucătorii dau ortu' popii, se regăsesc la bază, unde un elicopter așteaptă să îi ducă din nou pe cei înviați în zona confruntării. Dacă echipajele se grupează și acționează împreună, scade pericolul unui deces timpuriu datorită moralului ridicat.



## PRIMA IMPRESIE

*Global Operations* face o impresie foarte bună din punct de vedere grafic. În ceea ce privește transpunerea jocului sunt optimist: Barking Dog a luat parte la producerea lui *Counter Strike*. THOMAS WEISS

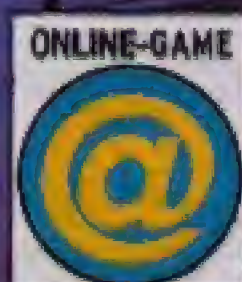
Producător ..... Barking Dog  
T. de apariție ..... august 2001

## APROVIZIONAREA

Când mercenarii cad în luptă, un elicopter îi readuce pe câmpul de luptă. În timpul zborului echipajele se pot gândi la o altă strategie de luptă.



# Earth & Beyond



**FRUMOS CA NICIODATĂ** Un hangar atât de splendid nu a mai putut fi admirat în nici un simulator spațial. Oare e adevărat?

**PREGĂTIT PENTRU ANDOCARE**  
Marile stațiuni spațiale slujesc drept platforme de chat, piețe sau garaj pentru nenumăratele nave.



Cu Earth & Beyond, Eric Wang, omul din spatele lui Command & Conquer, **vrea să revoluționeze lumea jocurilor.**

**GĂLĂGIE ÎN SPAȚIU** Luptele spațiale sunt deosebit de grandioase puse în scenă, din punct de vedere vizual. Ne întrebăm doar ce calculator va putea prelucra o asemenea opulență.



**L**a vremea sa, telenovela spațială a fost introdusă prin seria *Wing Commander*, a avut apoi nenumărate imitații, printre care *Freospace*, dar cu *Earth & Beyond* va atinge pentru prima dată dimensiuni online epice. Dacă dăm crezare laudăroșilor, de regulă, de la *Westwood*, jocul se află deja de patru ani în lucru, iar în iarnă se va apropia de sfârșit. Europeanii însă trebuie să aștepte mai mult; întrucât Internetul încă nu s-a maturizat suficient pe "bătrânul continent", programatorii se concentrează pe piața americană.

Iată câte ceva despre joc. În postură de pirat, comerciant sau mecanic, străbateți un univers întins, cu multe, multe planete, a căror cercetare pare aproape imposibilă.

Tensiunea decurge din diversitatea meseriilor, care necesită lucru în echipă.

Un vânător singur e eficient doar până când o escadrilă inamică

îi distruge naveta. Dacă însă are un mecanic de partea sa, viața prelungită e garantată. În aproximativ 20 de procente din imensele arealuri domnește anarhia, ceea ce înseamnă că jucătorii umani se pot ciurui după bunul plac. Cine joacă mai degrabă singur poate primi misiuni concepute de un generator de misiuni, care se orientează în funcție de gradul individual de experiență și aptitudini.

Prin urmare, escortați vase comerciale, cercetați galaxii străine și eliminați pirații spațiali.

ANDREI RIHO-SCHOTSC



## PRIMA IMPRESIE

Jocul are potențial, dar nu sunt sigur că arată chiar așa ca în screenshot-uri. După imaginile falsificate de la C&C3, trebuie să fim precauți. THOMAS WEISS

Producător..... Westwood Studios  
T. de apariție ..... ianuarie 2002



# Baldur's Gate 2 Thron of Bhaal

## MINUNAT!

Pentru pachetul suplimentar, Black Isle Studios vă promite mai mult de 40 de formule magice.

## PLĂCEREA NOULUI SCENARIU

Cine vrea să deguste plăcerea noului add-on nu trebuie să fie forțat să joace Baldur's Gate 2.



**E**ra doar o problemă de timp ca *Baldur's Gate* să primească sau nu un pachet suplimentar, după succesul avut în vânzări.

Acum, cei de la Black Isle Studios au lansat informații oficiale cu privire la add-on-ul pe nume *Thron of Bhaal*. Jocul original va fi îmbogățit cu scenarii suplimentare, printre care orașul Saradush, o secțiune Ankethran și diverse

cetăți și grote. Asemenea arealuri sunt îmbogățite cu diverși monștri, care dau atât de multe puncte când sunt învinși încât e posibilă avansarea până la nivelul 40. Astfel, intrați în posesia unor noi capacități și formule magice care îi vor fi folositoare în mare măsură Hasardeurului; așa se numește noua clasă de caractere. Acest magician are un mod personal de a-și folosi întregul repertoriu în

fața monștrilor: vrăjește la pură întâmplare, căci o alegere a strategiei de folosire a formulelor magice nu există. Efectele pozitive sunt doar un rezultat probabil al formulelor magice rostite la voia întâmplării. Și hocus-pocus poate să ia o turnură inversă, astfel fiind periclitat propriul grup.

Producător ..... Bioware  
T. de apariție ..... Iulie 2001



## Divine Divinity

**C**unoscut mai întâi sub numele *Lady, Mage & Knight*, rebotezat apoi în *Divinity: Sword of Lies*, jocul de roluri al belgienilor de la Larian Studios apare acum sub denumirea *Divine Divinity*. S-a găsit în fine un publisher final. CDV dorește să scoată pe piață concurentul lui *Baldur's Gate 2*.

Larian Studios | august 2001



## Diablo 2 - Add-on

**I**n add-on-ul denumit *Lord of Destruction*, rezoluția se poate seta la 800x600. Fanii se bucură în special de cele două clase suplimentare deja cunoscute (druizi și atetatori), apoi de noile arme foarte bune din punct de vedere calitativ, care cam pun în umbră obiectele din programul de bază.

Blizzard North | Iunie 2001



## Gorasul

**R**PG-ul german în format *Baldur's Gate* s-a amânat, iar distribuția a fost schimbată. Jowood va face public numele doar în vara acestui an. În joc, preluați rolul unui erou ce vrea să-și cunoască trecutul și este implicat astfel într-o serie de intrigi.

Silver Style | Iulie 2001

## COUNTDOWN

Jocuri de acțiune aparțin se bucură cel mai mult cititorii PC Games

- 1 **Diablo 2 - Add-on**  
Action-RPG | Iunie 2001
- 2 **Baldur's Gate 2 - Add-on**  
RPG | august 2001
- 3 **Ultima Online 2**  
Online-RPG | stopat
- 4 **Myst 3: Exile**  
Adventure | a apărut
- 5 **Runaway**  
Adventure | mai 2001
- 6 **Neverwinter Nights**  
RPG | mai 2001
- 7 **Dungeon Siege**  
Action-RPG | noiembrie 2001
- 8 **Summoner**  
RPG | mai 2001
- 9 **Anachronox**  
RPG | mai 2001
- 10 **Arcanum**  
RPG | mai 2001



**BĂTĂLIE ÎNCRÂNCENATĂ.** În prim-plan stau bătăliile într-un mediu impresionant din punctul de vedere al graficii.



**NEMURITOR**

Scheletele se simt deranjate în odihna cea de veci și atacă prompt.



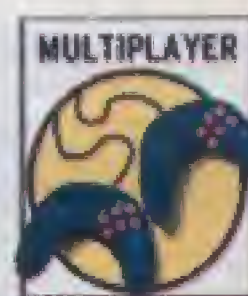
**PFUAI, CE PĂIANJENI!**

Creaturile cu picioroange atacă în grupuri și din toate părțile. Treabă grea pentru eroii noștri.





# ngeon Siege



Grafică genială, un  
gameplay tulburător,  
control simplu:

**Dungeon Siege**  
al celor de la  
Microsoft introduce  
noua generație  
pentru RPG-uri.

**S**ă te trezești dimineața și să fii atacat de o hoardă de monștri care n-au altceva mai bun de făcut e total ieșit din comun. Și exact acest lucru îl pățiți în *Dungeon Siege*, unde de fapt doriți să duceți viața pașnică a unui fermier. Dar totul devine o plâcintă, ca să-i zicem așa: cu o mână apucați furculița care de fapt nu vă trebuie, adică împrăstiați atacatorii și rămâneți totuși cu o amărăciune în suflet. De ce, fiindcă toată grădina e demolată iar animalele de care vă foloseați pe lângă casă se fosilizează încet-încet. Pe scurt: nimic nu vă mai face să rămâneți acasă. Vă împachetați deci cele șapte sau opt lucrătoare și pătrundeți în istoria lumii pentru a da de cauza sau izvorul orgiei tocmai petrecute. Despre story-ul acestui joc nu veți afla mai multe de la Chris Taylor, producătorul șef al lui *Dungeon Siege*, pentru a nu vă strica plăcerea de a descoperi singuri efectele surpriză și acțiunea ce urmează. Fiindcă asemenea lui *Planescape: Torment*, story-ul se dezvoltă doar pe parcursul jocului. Cercetați o lume străină și nu știți de la început ce vă așteaptă.

*Dungeon Siege* nu prea se aseamănă textului și story-ului obositor și plictisitor din *Planescape: Torment*. Cu mult mai mult, e un RPG, care trăiește din luptele bogate în acțiune și din cercetarea unei fantastice lumi în 3D. Ne-am putut convinge la fața locului când am fost la producătorii de la Gas Powered Games, că în fine este transpus în joc ceea ce-și doresc cei mai mulți dintre producători: și anume să combine preferințele mai multor genuri într-un mix care să și motiveze. De fapt *Dungeon Siege*

**KILLERUL DE INSECTE** Întepăturile viespilor sunt foarte neplăcute. Și dacă mutanții ajung la asemenea mărimi, pericolul pe care-l prezintă e mortal.



**DANGEROUS** La începutul jocului sunteți atacat de niște monștri chiar în incinta fermei. Mai întâi vă răzbunați pentru moartea animalelor nevinovate.



leagă valorile de bază ale RPG-urilor clasice cu bătăliile nemiloase și crude și dă posibilitatea folosirii unui număr mare de variante tactice grație ingeniosului sistem de strategie în timp real. Cadrul e creat de o acțiune liniară, pe care însă nu sunteți nevoit să o urmați întocmai.

Chris Taylor aseamănă *Dungeon Siege* unei autostrăzi, pe care o puteți urma șnur până la capăt. Sau ieșiți de pe autostradă la fiecare localitate, cercetați împrejurimile, rezolvați diferite sarcini, recrutați caractere, căpătați informații suplimentare legate de story sau savurați pur și simplu peisajul și vă întoarceți la sarcina principală. Sună pe cât de ingenios, pe atât de relaxant - și astfel, *Dungeon Siege* devine la fel de interesant și pentru fanii lui *Diablo 2* sau *Baldur's Gate 2*.

Pe cât de clasic e începutul, pe atât de modern sistemul caracterelor. Producătorii au renunțat din start la un sistem complicat și nu prea la îndemâna oricui cum ar fi AD&D. Asta nu înseamnă că dezvoltarea caracterelor în *Dungeon Siege* ar oferi mai puține posibilități - chiar dimpotrivă. În loc să vă hotărâți de la bun început asupra unei clase dinainte definite și astfel să vă



**CLASIC** Mingea de foc nu are la început nici un efect spectaculos și nici unul cât de cât periculos. Acest lucru se va schimba brusc după ce vă cresc capacitățile magice.

**DE TEMUT** Relația mărimei dintre figuri și lumea înconjurătoare transmite un feeling pur. În spatele fiecărui tufiș sau copac se poate ascunde câte un monstru.



câștigați diverse restricții la care să fiți supuși pe toată durata jocului, veți hotărî prin stilul de joc impus care va fi calea pe care o vor lua eroii dumneavoastră. Și aveți de ales dintre patru capacități de bază: lupta de aproape, lupta de la depărtare, formule magice ofensive sau defensive. Cu cât mai mult veți folosi abilitatea aleasă, eroul dumneavoastră va deveni mai puternic. Dacă atacați în principal cu sabia, barda sau cu măciuca veți crește un luptător clasic. Dacă aruncați prin jur cu mingi de foc și fulgere veți avea în scurt timp un expert în magie.

E treaba dumneavoastră dacă doriți să vă specializați în dezvoltarea unui caracter multiplu, ori a unui luptător magician sau dacă, în fine, doriți să urmați calea unui allrounder. Și acest sistem are un avantaj hotărâtor: puteți conduce dezvoltarea caracterului în orice moment înspre o altă direcție.

Puternicele atribute cum sunt inteligența și îndemânarea fac și ele parte din partida *Dungeon Siege*. Dacă dezvoltați o capacitate de luptă, crește indirect și valoarea capacității care aparține acesteia (forță = lupta de aproape, îndemânare = lupta de la depărtare, inteligență = magie). Și de aici energia

de viață și mana atât de necesară pentru magie care, la rândul ei crește în funcție de avansare. Și cam atât cu statisticile. Coloanele de cifre și valorile ieșite la aruncarea zarului nu fac parte din conceptul lui *Dungeon Siege*. Designerii jocului pun mai multă valoare pe ceea ce oferă și anume să fie la îndemâna oricui și asta fără să renunțe la complexitate. Astfel, se pare că echipa de la Gas Powered Games ar fi dat de o variantă funcțională. Fiindcă, pe de o parte, modalitatea pe care o preferați în joc vă va fi răsplătită de mai multă efectivitate, mai multă putere și de o quasidezvoltare automată până la profilul ales de dumneavoastră.

## Stilul dvs. de joc determină evoluția caracterului.

### Clase predefinite nu există

Pe de altă parte vă rămâne destul spațiu în joc pentru a modela în mod exact fiecare caracter după propriul plac.

Atâta vreme cât călătoriți de unul singur, gameplayul amintește foarte mult de *Diablo 2*: prin clic de mouse pătrundeți în timpul real al unei șarade de monștri și vă croiți astfel drum spre aventură. Și nu e timp să vă trageți sufletul, căci totul se desfășoară intens și plăcut. O bârnă roșie simbolizează energia vieții iar pendantul său mana. Ambele valori se regenerează în timp, însă această regenerare se face cu mult mai repede cu ajutorul băuturilor de culoare corespunzătoare.

Cu toate că ați putea răzbate tot parcursul jocului de unul singur, nu trebuie să renunțați la ajutoare. Trupa de șoc poate cuprinde până la opt membri. Prizonieri eliberați, soldați rătăciți, aventurieri sau chiar un măgar sunt câteva exemple din inventarul pe care-l aveți la dispoziție și din care puteți să vă alcătuiți trupa după bunul plac. În momentul în care un caracter a intrat în joc și ia parte la petrecere, îl aveți total sub control și îi hotărâți capacitatea de dezvoltare exact ca în cazul figurii dumneavoastră. În lupte însă, controlați un singur caracter iar restul îi urmează ordinele. Dacă, de exemplu, aveți o trupă de șase oameni, e posibilă o specializare. Doi luptători de aproape, doi arcași și doi magicieni ar fi în cazul de față o combinație logică și ar corespunde unui clasic RPG. Sau în exclusivitate doar arcași? Cum am mai amintit sunteți sortit chinului de a alege cum doriți să se desfășoare jocul, pentru că echipa din jurul lui Chris Taylor (creatorii lui *Total Annihilation*) a integrat o sumedenie de părți spumoase din domeniul RTS-urilor. Formațiile în joc sunt totuși noi și oricum până în prezent nu au existat atât de multe opțiuni. Pe lângă standardul

## Rețeta pentru un joc super!

Drept inspirație pentru *Dungeon Siege*, producătorilor le servesc cele mai bune inovații din diverse nume sonore, pe care le combină cu propriile idei. Printre altele găsiți elemente din următoarele jocuri:



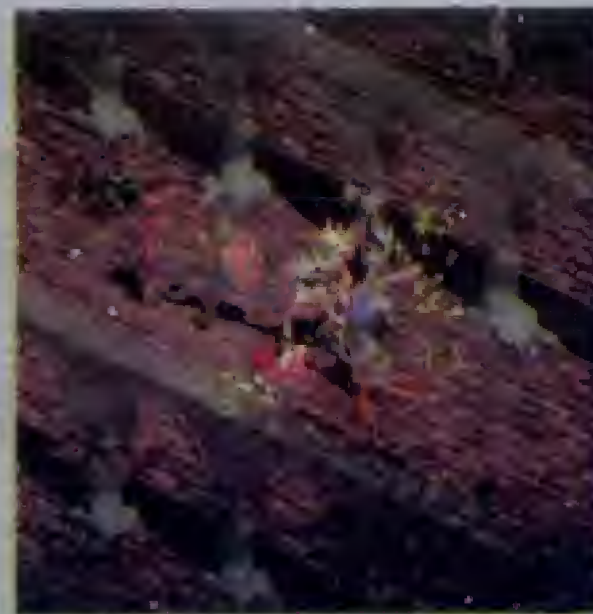
### Baldur's Gate

Un sistem de luptă în timp real care să poată fi întrerupt în orice moment a fost îmbunătățit prin *Baldur's Gate* și s-a evidențiat de atunci. Chiar dacă în *Dungeon Siege* vă treziți pe drum într-un un party înghesuit, acest feature este folositor pentru a reacționa corespunzător asupra diferitelor situații de luptă și pentru a putea da noi comenzi.



### Planescape Torment

*Planescape Torment* îl înfașcă pe jucător și-l ține zile în șir în fața monitorului printr-un story genial. Fiindcă pe parcursul jocului ți se servesc doar porții mici de informații, acesta rămâne atractiv de capot al fine. Ceva asemănător s-au străduit să introducă producătorii și în *Dungeon Siege*. Din acest motiv nu se dau încă publice informațiile legate de story.



### Diablo

Că instinctul de vânător și culegător al omului e încă foarte bine dezvoltat a dovedit-o succesul lui *Diablo* și urmașii săi. Căutarea permanentă a armelor mai noi, mai bune, a dotărilor superioare, a aurului, motivează și îți face plăcere. Și acest lucru este reprezentat în Action-RPG-ul lui Chris Tylor totuși având o garnitură splendidă cu o grafică mult mai bună.



### Total Annihilation

Deja cu *Total Annihilation*, Chris Taylor a dovedit că are mână pentru o derulare strategică. Diversele inovații ale genului cum ar fi formațiile numeroase și comenzile pentru grupulețele independente deschid oportunitatea variantelor tactice de atac și apărare, care până acum nu au fost posibile în RPG-uri.





#### ÎN DESFATĂ OCHII

Indiferent că e vorba de o pădure acoperită cu zăpadă, câmpie plină de flori, din punct de vedere grafic Dungeon Siege bate toată concurența genului.

dat, puteți salva fiecare scenă și corespunzător puteți da drumul trupei să-și vadă de marșul și de luptele sale. Puteți chiar să-i împărțiți pe eroi pentru a se putea deplasa în echipe. În afară de asta e posibil să dați diferite sarcini unuia singur, mai multora sau tuturor caracterelor. Menținerea poziției, apărarea caracterului și fuga sunt doar câteva exemple din bogatul repertoriu care e deja bine cunoscut din *Age of Empires 2*. Cu toate astea, posibilitățile din *Dungeon Siege* sunt mult mai detaliate. Nu numai că ordonați atacul, ci dispuneți de arma sau formula magică folosite. Și acest lucru pentru fiecare caracter în parte!

Dacă combinați aceste comenzi cu posibilitățile de așezare în formație, vor rezulta strategii eficiente de atac și apărare. Spre exemplu,

specialiștii îi sfințesc și îi vindecă pe luptătorii din linia întâi în vreme ce arcașii îi deconectează pe magicienii dușmani de la depărtare. Sau îi atrageți pe dușmani în locuri bine ticluite și atacați doar după ce monștri sunt în capcană. Și dacă aveți de controlat o formație de opt oameni e bine de știut că jocul nu va deveni niciodată hektic, nici chiar în timpul luptelor. Dacă retrageți

siguranța de a avea totul sub control. Se pare că *Dungeon Siege* nu va fi parcurs o singură dată, ținând cont de această bogăție de variante.

La fel de genial cum sunt posibilitățile jocului se prezintă și grafica din *Dungeon Siege*. Față de alți producători, cei de la Gas Powered Games nu se axează în primul rând pe cifre poligonale ci mai degrabă pe un imperiu Fantasy, creat într-un mod cât se poate de grandios. Și ca să nu se ivească neînțelegeri: acest engine grafic e într-o oarecare măsură transcendentă și aduce noutăți de proporții pentru acest gen.

Unul din cele mai importante puncte pozitive al acestui engine este capacitatea sa de a prezenta o lume înconjurătoare continuă. Cu alte cuvinte: nu veți avea ocazia să vedeți în acest joc nici o secvență

Un engine grafic ce produce  
**o lume continuă a jocului;** nu  
există momente plictisitoare de  
încărcare a scenariului.

trupe din luptă, schimbați arma ori formula magică, sau doriți să dați tot soiul de alte comenzi, apăsați pur și simplu pe pauză. Această opțiune a fost introdusă în *Baldur's Gate & Co*. Și funcționează de minune și în *Dungeon Siege*. În afară de asta le dă jucătorilor

#### CE IASTA?

Mașinările de război arată destul de curios, sunt însă extrem de periculoase.





de încărcare a vreunei imagini. Fie că intrați în case, fie că pătrundeți în peșteri subterane ori vă întoarceți la suprafață cu liftul dintr-o mină, totul decurge continuu. Deasemenea continuu se încarcă peisaje noi, în funcție de direcția pe care o alegeți în călătoria dumneavoastră. Cu toate că în versiunea preview nu se folosea compresia datelor, jocul se poticnea doar în câteva locuri. În versiunea care va fi pusă în vânzare nu vor mai apărea aceste mici dezavantaje. Și fără întreruperi-plicticoase, lumea jocului va deveni mai sănătoasă, mai rotundă și mult mai credibilă; viitoarele titluri se vor orienta cu siguranță în această direcție.

Grafica este esența jocului, crează atmosferă și trezește la viață lumea tridimensională a jocului. Aici participă și efectele atmosferice, cât și schimbarea de noapte-zi și, nu în cele din urmă, relația de dimensiune între personaj și mediul înconjurător. Într-o pădure întunecată figurile sunt aproape de nevăzut dacă stau lângă niște copaci uriași. De prin tot soiul de tufe sar pe neașteptate toate rasle văzute și nevăzute de monștri ciudați și îi atacă pe eroii dumneavoastră. Fie că e vorba de deșert, munte, râu subteran sau piscuri înzăpezite cu gheață strălucitoare - *Dungeon Siege* impresionează ochiul. Însă în loc să vă lăsați perturbați de frumusețe, căutați mai bine și faceți uz de facilitățile pe care chiar mediul vi le oferă în momentele de luptă. Cine atacă de la înălțime mai mare, e clar că va face pagube mai substanțiale adversarului. Iar dacă trageți ascuns în pădure asupra unui monstru ce se află în câmp liber, îl doborâți înainte ca acesta să se dezmeticească de unde a fost atacat. Producătorii pun mare accent pe efecte și aici nu ne referim doar la formulele magice. Însă că tot veni vorba, fiecare formulă magică are animația ei care se derulează diferit în funcție de puterea formulei respective. Și exploziile sunt aduse în scenă cu foarte mult tam, tam. „Iubim pur și simplu să aruncăm câte ceva în aer”, ne explică Chris Taylor zâmbind. Și acest lucru se observă limpede pe parcursul jocului. De exemplu, putem să îndepărtăm adversarul ascuns într-o mină detonând butoaiile cu pulbere aflate în imediata apropiere a minei.

Camera de filmat îi urmează pe cei din trupa dumneavoastră



**DRĂGUȚĂ SURPRIZĂ!** După ce am coborât cu liftul în mina subterană, suntem întâmpinați și atacați de un monstru de stâncă. Funcția pauză ajută foarte mult în astfel de situații.

**SWEET HOME** Lumea de joc din *Dungeon Siege* impresionează prin bogăția de detalii. Înainte de a intra în case puteți spiona prin ferestre.







**TREABA TA!** Cine se încumetă să iasă noaptea prin cimitir o fi având ceva la bază. Din fericire acești zombi nu sunt foarte periculoși pentru eroii dvs.

dintr-o perspectivă 3<sup>rd</sup> person, ea se poate însă mișca liber și este dotată cu funcțiile zoom și de răsucire. Dacă copacii, tufele ori acoperișurile caselor vă împiedică vederea clară asupra a ceea ce se petrece în acel moment, aceste elemente deranjante pot fi dezactivate într-un mod elegant. Astfel, perspectiva nu se pierde niciodată. Controlul e simplu și foarte intuitiv. Aproape toate acțiunile pot fi controlate prin mouse; inventarul, harta, privirea generală asupra caracterului se activează printr-un simplu clic pe simbolul corespunzător. Toate aceste acțiuni însă, pot fi activate la fel de bine și prin sistemul hotkey - întreaga tastatură și de fapt întregul control se pot configura după bunul plac. După spusele producătorilor există posibilitatea -ca dealtfel și în *Baldur's Gate 2* - dezactivării suprafețelor de meniu care nu sunt dorite, pentru

a putea vedea mai mult din ceea ce se petrece. Prin simpla apăsare de tastă, jocul poate fi salvat sau reîncărcat. „Gradul de dificultate îl vom crește într-un mod elegant fiindcă dorim ca jucătorului să-i facă plăcere!”, promit Tayler. Noi l-am jucat și credem că așa va fi.

Pe lângă story, vânătoarea e principală motivație în *Dungeon Siege*. Și asta depinde foarte mult de skill. Ca și în *Diablo 2*, vă așteaptă multe arme, dotări

## Controlul lui Dungeon Siege e simplu, intuitiv și se poate configura liber.

suplimentare, inele, etc. Nu trebuie decât să le descoperiți. Și aici e valabilă deviza: „What you see is what you get.” Dacă terminați un monstru care vă atacă cu sabia, această sabie vă aparține. Și pe lângă obiectele de uz comun mai există și un echipament fermecat cu tot soiul de capacități speciale: casca vă aduce puncte suplimentare de viață, barda face pagube mari cu flăcări, inelele cresc precizia manevrelor și așa mai

departe. Cercetați lumea intens, întâlniți tot soiul de ustensile rare și valoroase care corespund acelor Unique Items din *Diablo 2*. De exemplu, vă putem prezenta un minigun din Evul Mediu. La ce ne trebuie un minigun? Veți descoperi acest lucru la momentul potrivit. În orice caz, jucând *Dungeon Siege*, trebuie să vă așteptați la ceva care depășește calitățile conservative ale jocurilor de acest gen. Pe post de reprezentant al întregului team, Chris Taylor ne-a mărturisit: „Suntem puținel nebuni și acest lucru se va observa limpede pe parcursul jocului!”.

Cine nu se prea are cu armele poate arunca cu tot felul de vrăji, un număr exact al acestora nefiindu-ne încă cunoscut. Aici producătorii s-au axat pe clasicii genului și au preluat numai ceea ce merită. Sună inteligent, fiindcă în trecut jocurile ofereau o serie





**BUCĂȚICĂ CU BUCĂȚICĂ**  
Cu răbdare și istețime vom străbate și acest culoar mortal. Neatenția are drept urmare încălzirea unor mingi de foc.



**ÎN MOD CIVILIZAT**  
Așezările și orașele servesc în primul rând comerțului, dar nu în ultimul rând recrutării camarazilor de luptă.

## Măgarul

Se vede treaba că producătorii lui *Dungeon Siege* au rezolvat într-un mod cât se poate de elegant problema spațiului pentru îmbogățirea inventarului. Nu mai trebuie deci să vă faceți griji legate de aceasta.



Problema o cunoaște de altfel fiecare aventurier prin lumea jocurilor PC: tocmai când găsești un obiect valoros, mult prea micul inventar (sau lada cu obiecte personale) e plin iar următorul oraș unde lucrurile pot fi comercializate e mult prea departe. Dacă aveți o trupă numeroasă nu e nici o problemă. Dar ce faceți dacă vă dă prin cap să străbateți *Dungeon Siege* de unul singur sau cu un singur camarad? Nici o problemă: veți prelua în grup și un măgar. Pe spinarea și pe coșurile atârinate pe bietul animal puteți adăposti o serie de lucruri. Și dacă este atacat nu e sfârșitul lumii fiindcă puținel e capabil și el să se apare. O treabă cu mult mai isteată e să aveți un așa numit „băiat de mingi” pe care să-l trimiteți în oraș pentru a vinde lucrurile dorite de dumneavoastră după care să se întoarcă la grup. Economisiți astfel parcurgerea unui drum deja plictisitor. Iar dacă drumul până la oraș e periculos, trimiteți cu ei pe unul dintre camarazii luptători. Și încă o noutate folositoare: indiferent câte caractere aparțin grupului dumneavoastră, toate inventarele apar în același timp pe ecran, astfel că vă este ușurată căutarea obiectului dorit iar schimbul se desfășoară foarte simplu.

de vrăji din care jucătorii foloseau de regulă doar câte zece sau cel mult douăzeci. Găsiți formule magice în hrisoave. Și fiecare formulă magică o dată folosită se mută automat în colecție putând fi folosită apoi ori de câte ori se dorește acest lucru, bineînțeles atâta vreme cât există și mană. Cu cât vă antrenați mai mult capacitățile magice, cu atât vor crește și efectele vrăjilor până la un anumit grad. Astfel, formulele magice de vindecare vă aduc puncte, iar cele pentru fulgere îl slăbesc pe adversar.

Pe parcursul jocului vă veți bucura de multe surprize și întorsături neașteptate. Există anumite sarcini clasice, însă cele mai multe rezultă din faza de dezvoltare a personajului dumneavoastră. Se poate întâmpla următorul lucru: să luăm spre exemplu o echipă de șase oameni (sau capete, mai bine zis) care în drumul lor întâlnesc un

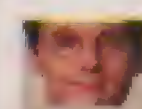
pod șubrezit, peste care trebuie să treacă pentru a avansa. Trei dintre ei reușesc să treacă, iar ceilalți se bălăcesc în apă o dată cu podul și sunt duși până la o insulă. Aveți sarcina de a vă reîntregi echipa, având totodată posibilitatea de a manevra amândouă jumătățile.

Ajunși la o cetate asediată, bătălia se dă în fața porților. Ajuțați trupele asediate și veți avea parte de achiziții ieftine de la fierăria acestora, iar pe de altă parte veți primi mai mult aur pentru produsele dumneavoastră. Dialogurile cu comercianții sunt scurte. Ce să zicem, monologurile interminabile nu și-ar avea locul în acest joc. Părerea lui Chris Taylor: „am luat toate ideile noastre și le-am zugrăvit cu tot ceea ce ne-a plăcut din RPG-urile sau din RTS-urile genului, pentru a dezvolta un joc modern și plăcut, care să facă plăcere și să captiveze. De asemenea renunțăm la tot ceea ce este inutil și plictisitor.”

Cele trei moduri multiplayer din *Dungeon Siege* nu par nicidecum plictisitoare. Cea mai apropiată variantă este trecerea obligatorie a campaniei cu mai mulți jucători umani. Este planificat și un fel de Battle.net unde să puteți pătrunde într-o lume uriașă și unde să vă puteți măsura forțele cu alți jucători. Pentru o satisfacție de scurt timp aveți la dispoziție diverse variațiuni și combinații de Capture the Flag, King

of the Hill și Deatchmatch, care vă sunt deasemenea livrate sub forma a 25 de scenarii. Scopurile jocului se derulează astfel de la cucerirea și păstrarea unei anumite poziții strategice, până la intrarea în posesia unui obiect anume sau eliminarea unui monstru și toate acestea mai pot fi combinate între ele. Și dacă duceți lipsă de adversari, pătrundeți pur și simplu în Microsoft Gamenetwork MSN Gaming Zone creat special pentru *Dungeon Siege*.

BOGDAN GAVRA



### PRIMA IMPRESIE

*Dungeon Siege* e pentru mine de pe acum în concurență pentru jocul anului. Și nu numai pentru că sunt combinate aici idei minunate, ci și fiindcă se poate juca atât de genial pe cum și arată.

GEORG VALTIN

Producător ..... Gas Powered Games  
Termen de apariție ..... noiembrie 2001





# Freedom Force



Bântuie noutăți în genul  
RPG: unde se tăvăleau  
de regulă orci și zâne,  
în Freedom Force,  
**pe post de super-erou,**  
**veți duce lupte**  
**împotriva unor ticăloși.**

**C**ine n-a visat în copilărie să facă niște super lucruri cu puterea lui Superman? Sau să se cațere precum Spiderman pe un zgârie nori fără să folosească vreun ascensor? Sau să o ia la goană spre un picnic cu Catwoman, pe scaunul de lângă șofer într-un Batmobil? Okay, cel târziu la ora de sport, băieții trebuie să recunoască că le stătea gândul la orice altceva. Dar din fericire există lumea virtuală a PC-ului.

Ideea transpunerii unor benzi desenate desigur că nu este nouă, dar toate încercările de până acum au dezamăgit din punct de vedere al jocului și al conținutului său. Și acest lucru se schimbă din fericire în misiunea bazată pe acțiunea tactică a RPG-urilor Freedom Force a celor de la Irrational Software. Și dacă numele nu vă spune nimic: în spatele acestei denumiri se află o mare parte a fostei Looking-Glass-

Teams care nu sunt alții decât cei răspunzători de *Ultima Underworld*, *Dark Project* și mai ales *System Shock 2*. Față de precursorii săi, Freedom Force nu se orientează după nici un fel de schiță directă. Acțiunea și figurile sunt concepute în totalitate de către producători. Drept inspirație, servesc stilurile legendarilor autori de benzi desenate precum Stan Lee și Jack Kirby, care în anii 60 reprezentau perioada înfloritoare a revistelor de aventuri.

În aceeași perioadă s-a stabilit și scenariul jocului. Organizați și conduceți o echipă de super-eroi



ai *Freedom Force* și aveți misiunea de a vă îngriji în New York de ordinea, dreptatea și protecția lui Otto, consumatorul normal. Pe lângă un nume melodios cum sunt The Bullet, Minuteman, Law, Order sau Microwave, fiecare figură mai are și personalitate, capacități, puieri și chiar trecut, adică cum și de ce el sau ea își câștigă acum pâinea cu meseria sa. Cei mai mulți dintre eroi au avantaje speciale doar prin forma de dezvoltare a corpului. Și pe când unii cu degete iuți la furat, posedă arme mortale de atac, alții mulțumită aripilor cu care au fost prevăzuți pot să zboare într-un mod relativ elegant prin văzduh, iar cei care dispun de un corp de gumă supraviețuiesc chiar și unei căderi de pe Empire State Building. De aici încolo mai există și niște capacități speciale: de la cele mai clasice tactici de luptă, energie și focuri de armă, paleta posibilităților se extinde până la avansarea pe sub pământ în stilul cârțiței sau descoperirea pietrei filosofale: oprirea timpului.

Din păcate, reprezentatii părții negative posedă se folosesc cam de aceleași tertipurî. Shadow, Mr. Mechanical și Nuclear Winter sunt doar trei dintre aceste nedorite personaje care-l terorizează pe Big Apple și vă cam pun la încercare. La început învățați ca erou să opriți jafurile de la bănci, să eliberați prizonieri și tot soiul de încercări... de încălzire. Pe parcursul acestui story (aproximativ 30 de misiuni) team-ului dumneavoastră i se încredințează sarcina clasică: împiedicarea cu orice preț a răufăcătorilor de a ajunge să conducă lumea. Asta da cerință! Și totul se desfășoară în deja bine cunoscutele culise precum Empire State Building, Central Park sau metrou.

Pe lângă misiunile bogate în acțiune, un rol important îl joacă managementul lui *Freedom Force*: înaintea fiecărei intervenții planificați în cartierul central de comandă misiunea viitoare și alcătuiți bineînțeles echipajul de intervenție. Pentru fiecare sarcină aveți voie să luați doar patru eroi.

Astfel crește automat nivelul posibilităților, fiindcă nici una dintre misiuni nu se poate duce la bun sfârșit cu doar o singură echipă de patru și aceiași eroi. Echipa trebuie să fie echilibrată și un rol



**MIȘUNĂ CEVA**  
Canalul cu gândaci făcut de escroci necesită imediat intervenția team-ului Freedom Force.



**EXTREM DE PERICULOS** El Diablo e scântela printre super-eroi și aruncă cu mare plăcere mingile de foc în jurul său.



**STRATEGIC**  
Din această poziție e greu ca cineva să mai facă față atacului.

**DISTRUGERE**  
Explozia nu numai că atrage după sine uriași gândaci, ci și peisajul are de suferit.



ARUNCAREA CU...

Grație acestei secvențe vă puteți deja imagina care este interacțiunea super-eroilor cu mediul înconjurător.



important îl are combinarea capacităților fiecăruia dintre eroi pentru a fi pregătit în fața oricărei eventualități.

Alte posibilități de acțiune sunt extinderea grupului prin recrutarea unor noi eroi, ca și dezvoltarea tipică a personajului tipic RPG-urilor. Pentru misiunile încununate de succes primiți puncte de experiență cu care puteți evalua capacitățile și atributele sau puteți câștiga bineînțeles puncte noi. Și dacă ați încălcat legile nescrise ale super-eroilor omorând fără sens civili sau distrugând clădiri fără motiv, pierdeți puterile speciale. În cartierul central se discută punctele forte și slăbiciunile adversarului pe baza datelor obținute din protocolul intervențiilor. Astfel se dă posibilitatea dezvoltării unor strategii efective pentru răpunerea dușmanului. Fiindcă în pofida tuturor puterilor supranaturale, eroii se transformă în niște

COMICUL TIPIC

Prin forța combinată, această clădire se va transforma urgent în ruine.

pământufuri de șters praful dacă sunt loviți în călcâiul lui Ahile. Fie bun fie rău, fiecare al 25-lea erou, pozitiv sau negativ are câte un punct slab.

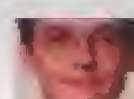
Producătorii pun în special accent pe posibilitățile figurilor de a interacționa cu mediul înconjurător. Dacă *System Shock 2* introducea la vremea sa multe lucruri noi pentru acest gen, *Freedom Force* va aduce mai mult. În rolul super-eroilor ar trebui să fiți capabil să faceți tot ceea ce doriți și anume tot ceea ce cunoașteți din benzile desenate sau din filme: să vă plimbați deasupra unor zgârie-nori sau să ridicați autovehicule și să le aruncați cât vedeți cu ochii. Și e normal ca în cazul unor astfel de manevre să se mai strice câte ceva prin preajmă. Grație unui engine 3D corespunzător (bazat pe cel folosit printre altele la *Munch's Odyssey* și *Star Trek: Bridge Commander*) va fi posibil să zdrobiți orice obiect în mii de bucățele, chiar clădirile pot fi transformate în pulbere. Controlul e cât se poate de simplu: la un clic de mouse apare un meniu cu un context care cuprinde toate acțiunile posibile ale figurii față de lumea înconjurătoare.

Sistemul de luptă se desfășoară asemănător celui din RPG-urile de la Bioware (*Baldur's Gate*): toate acțiunile se petrec în timp real, pauza e posibilă în orice moment, pentru a se putea trasa noi sarcini. Cu toate că Irrational Games pune baza pe modul

singleplayer, jocul parcă îndeamnă la dueli inter-umane cerând adversari umani. Sunt sprijinite diverse moduri Deathmatch în care puteți duce bătălia cu o altă echipă.

Există și un alt mod special de apărare: într-o anumită perioadă de timp prestabilită trebuie să faceți pe cât posibil mai puține stricăciuni decât adversarul dumneavoastră.

BOGDAN GAVRA

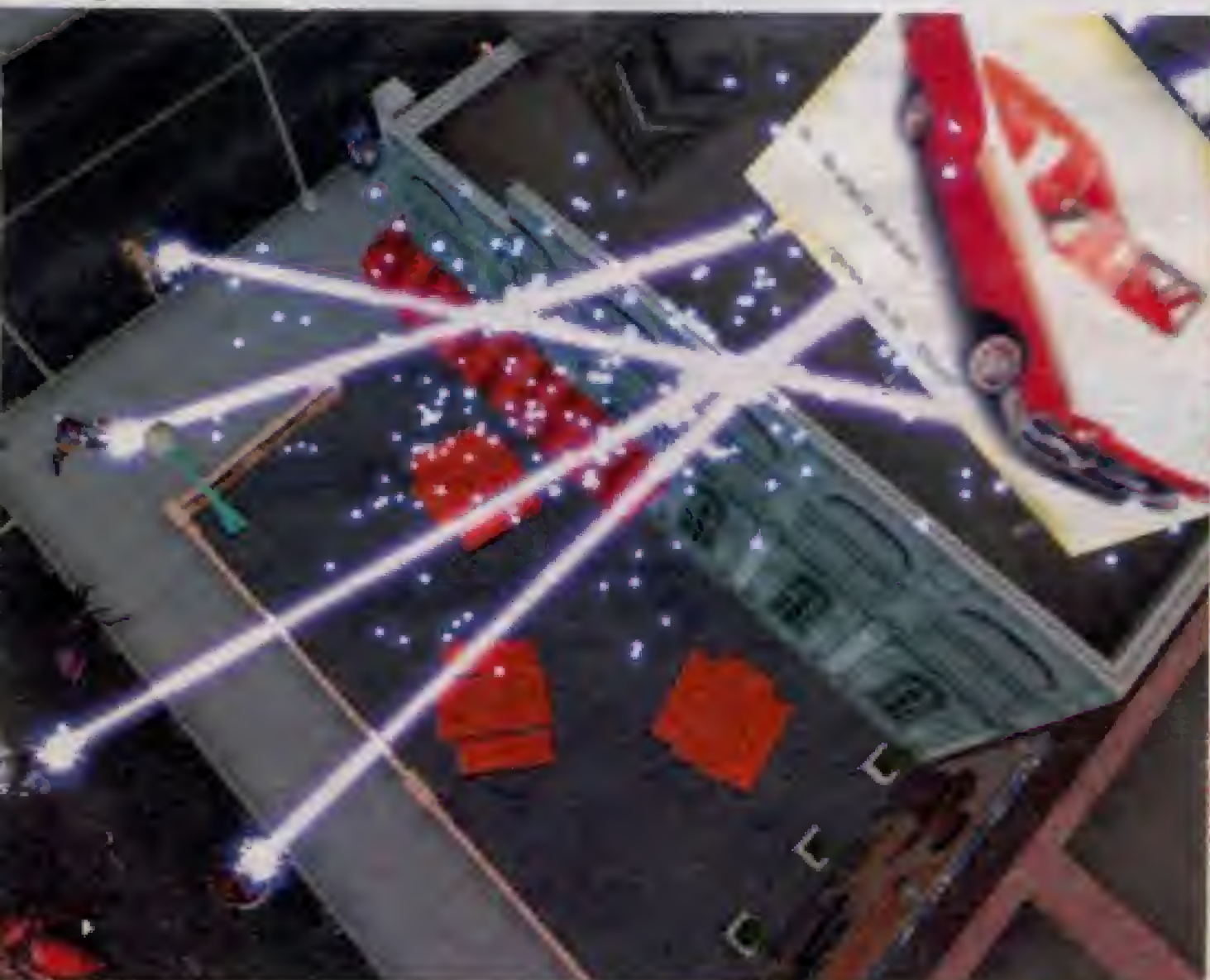


PRIMA IMPRESIE

Sună bine ceea ce au de gând marii mahituri de la *System Shock 2* cu *Freedom Force 2*. Tot soiul de capcane, eroi, escroci și ticăloși, cât și combinația dintre luptă și dezvoltarea caracterului, fac ca *Freedom Force* să nu fie interesant doar pentru fanii benzilor desenate.

GEORG VALTIN

Producător ..... Irrational Games  
T. de apariție ..... decembrie 2001



**SUPERTEAM** Înainte de fiecare intervenție realegeți echipa. Noi ne-am hotărât să-i luăm pe Law, Order, El Diablo și Manbot (de la stânga la dreapta).



# Summoner



**BĂTĂLIE CLIC** Dacă apeși la momentul potrivit îți reușesc și atacurile combo.

**AI UN FOC?** Joseph lansează mingi de foc asupra adversarilor cu ajutorul magiei clasice.

**SEWER CLEANER**

"O MIGHTY LORD OF MANURE, I BE YOUR HERE YOU'VE FIND THE ARCHITECTURAL SKILL THE AGON THE DATACOVERS OF MUCK THE SUDORFOM THE CLONIC SEWER OF LUCK"

TAKEDOWN

**SMALL TALK**

Figurile povestesc foarte mult iar dvs. aveți voie să vă alegeți răspunsul.

Summonerii sunt magicieni care descântă monștri cumpliți.

**La fel de dur pare a fi și RPG-ul cu același titlu, cel puțin după cum e făcut.**

**D**e fapt Volition e cunoscut pentru acțiune tridimensională cum apare din *Descent: Freespace*. Cu *Summoner*, se aduce un RPG de pe vremea pionierilor în ale genului, care are un singur lucru în comun cu zbenguiala prin spațiu: și anume faptul că are un sistem liber de zoom și un mediu care se poate învârti. Vă ocupați deci de o trupă formată din cinci personaje, ale căror capacități și funcții le puteți combina pentru a înfrânge niște monștri de tip Fantasy. Personajul principal Joseph, posedă niște puteri cu care poate să vrăjească în toate direcțiile punând adversarul să lupte de partea sa; bandita Flece se ocupă de încuietori și lacăte sau își termină adversarul de la spate. Variația e garantată de diferitele clase de caractere. Totul se desfășoară în timp real: dacă începe o luptă, figurile își iau câte o armă în funcție de capacitățile lor, sau se folosesc de anumite formule magice, în lupta corp la corp sau ajutându-și camarazii de la distanță; mulțumită modului de

pauză e posibilă și schimbarea mișcărilor tactice în funcție de necesitate, pe când în modul multiplayer jucătorii umani preiau funcțiile celorlalte figuri. Caracterul ales poate să folosească și atacul Combo: cine apasă la momentul potrivit, își paralizează adversarul sau, dacă nu, oricum îi aduce pierderi. Și acest lucru te motivează ca și în *Diablo*, doar că nu e nici pe departe atât de simplu. Lumea jocului este cu mult mai mare, e făcută parcă cu mâna și de cele mai multe ori e total vizibilă datorită sistemului automap. **BOGDAN GAVRA**

**IMAGINE LUMINOASĂ**

Efectele speciale sunt puse în scenă cu mare tam tam.



**PRIMA IMPRESIE**

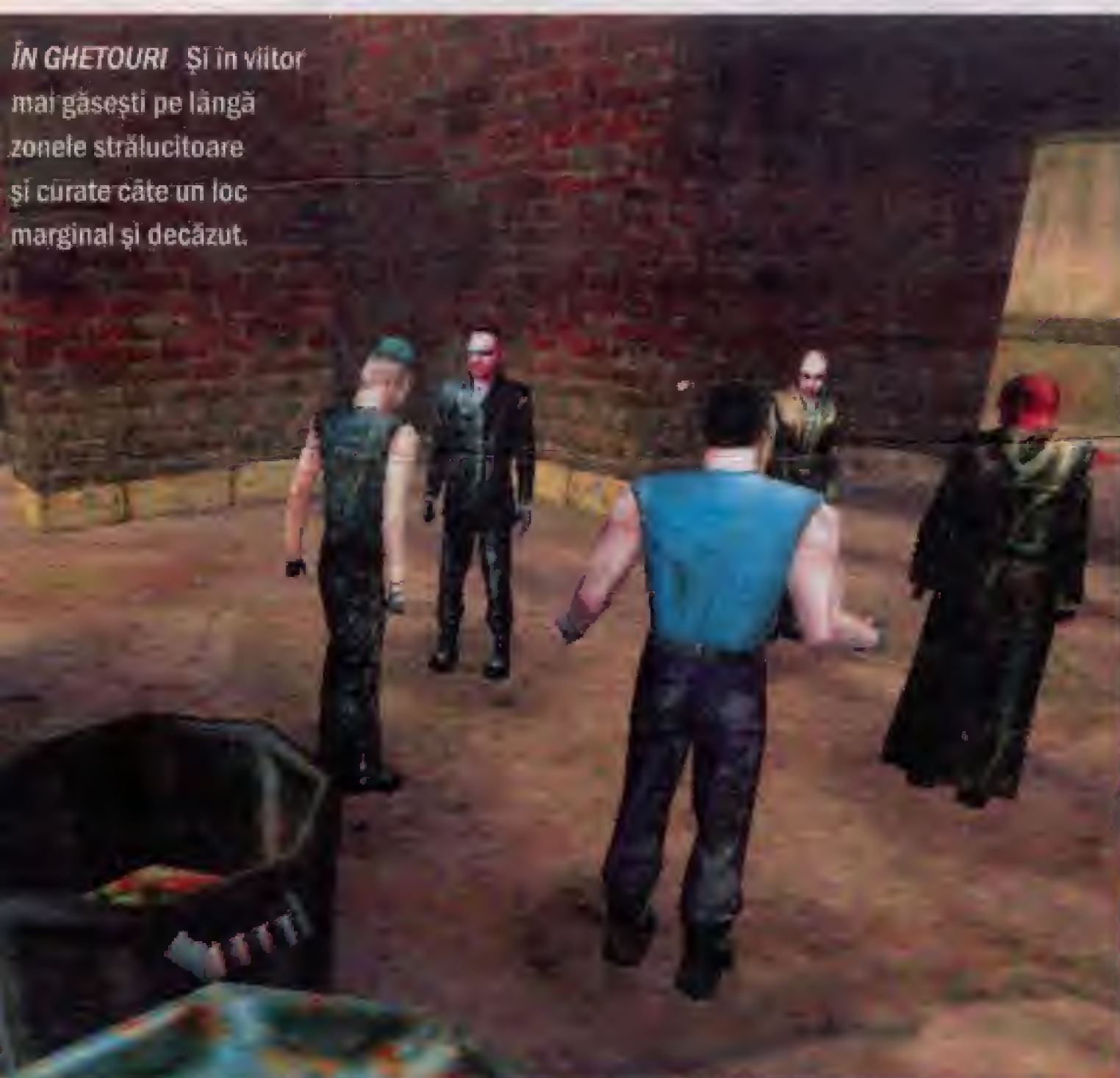
*Summoner* nu te înspăimântă, te vântează însă prin arealul dur de joc și prin sistemul de luptă care nu face decât să te motiveze. Răbdătorii jucători de RPG se bucură de această operă solidă în stil mamut, alții regretă lipsa inovației.

THOMAS WEISS

Producător ..... Volition  
Termen de apariție ..... mai 2001



**ÎN GHETOURI** Și în viitor  
mai găsești pe lângă  
zonele strălucitoare  
și curate câte un loc  
marginal și decăzut.



**DUEL** Capacitățile  
caracterului sunt ce  
le hotărâtoare în lupta  
împotriva adversarului  
și nu o reacție rapidă  
a degetului pe mouse.



**CUMPARĂTURI** Arme găsiți  
la fiecare colț. Cine deține  
cunoștințe tehnice avansate poate  
dota armele cu laserpointer,  
lunetă și alte accesorii.







# Neocron

Lui Reakktor Media

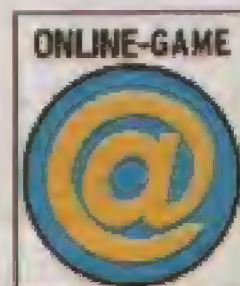
îi reușește **un RPG-**

**Cyberpunk-Online**

**care nu-i va încânta**

**numai pe iubitorii**

**lui Deus Ex.**



**L**umini lucitoare de neon se oglindesc pe asfaltul plin de crăpături și umbrele lăsate de nori dispar în ceață. Cu un strigăt amenințător își face apariția dintre case un polițist Hovercraft și luminează fațadele clădirilor cu ledurile sale de semnalizare. În depărtare auziți ecoul armelor de foc. Încă o dată cuiva o să-i fie țărâna ușoară.

În secolul 27, în lumea lui *Neocron* domnesc tradițiile dure. Și așa cum se cuvine unui RPG, vă începeți viața drept cetățean *Neocron* prin crearea caracterului dumneavoastră.

La Oficiul virtual al Forțelor de Muncă puteți să vă anunțați aptitudinile de detectiv particular, soldat, spion sau călugăr Psi. În funcție de alegerea dorită veți căpăta și talentele specifice. Astfel călugărul Psi se apără prin telepatie, pe când soldatul se bazează pe forța laserului său. Mai puteți să vă alegeți și statutul unui colecționar de vechituri sau de conducător al unui concern, însă adevărații aventurieri își caută averea prin luptă - și anume în multitudinea de Dungeonuri sau în outlandurile presărate cu monștri. Nici duelurile între jucătorii umani nu sunt rare, însă acestea nu ar trebui să se desfășoare chiar sub nasul copoilor. Cine calcă în permanență strâmb intră în conflict cu legea. Și dacă poliția





#### MÂNA LEGII

Cu Cop-Bots, cei care veghează la ordinea orașului, nu e bine să te pui. Cine ajunge să fie arestat a avut mult noroc.

pune recompense pe capul cuiva, jucătorii killer nu mai au de ce să râdă.

Cu toate că este vorba de bogăția efectelor unui shooter 3D, contează mai puțin abilitățile dumneavoastră în ceea ce privește îndemânarea cu care folosiți mouse-ul decât valorile personajului dumneavoastră. Dacă spre exemplu, racheta pe care o expediți aterizează în figura sau la picioarele adversarului, depinde de abilitățile armei cu care este dotat caracterul pe care îl aveți drept alter ego - asemănător lui *Deus Ex*.

S-au împlinit exact trei ani de când Reakktor Media lucrează la RPG-ul online al viitorului. Și acum proiectul se află în fața primei probe: și anume testul oficial beta care va apărea în curând. „E timpul să-i dăm drumul!”, confirmă Jörg Schwiezer, șeful de la Reakktor, șef coordonator și componist. „Propriu-zis încă mai căutăm un Publisher, care să distribuie jocul în toată lumea. Și apoi îi putem da drumul.” Cine mai dorește să ocupe un loc pe postul de tester, ar trebuie să dea o fugă până la [www.necron.de](http://www.necron.de) : „Avem deja peste 40.000 de candidați!”

La prezentare, *Neocron* a lăsat o impresie matură. Înainte de toate grafica: pe lângă fațade reci din beton, terminale computerizate viu luminate și zone

crepusculare se strecoară umbre întunecate îmbrăcate cu mantale lungi a la Matrix și nu rareori și curioșii Robo-Cops și Cyberpunkși cu fețele lor bogate în implanturi. Fanii filmelor de genul Blade Runner sau trilogia lui William Gibson Neuromancer, sau ai RPG-ului Pen&Paper Shadowrun se vor simți repede în mediul lor. Metropolele futuriste însă sunt doar o părticică a uriașei lumi prezentate de Reakktor.

În universul post-apocaliptic al lui *Neocron*, marilor orașe li se alătură întinderi dezolante de deșert sau zone înecate în ceață, prin care indivizi fărădelege și mutanți îi așteaptă pe curajoșii aventurieri. „Pentru a bate centrul orașului pe jos vă trebuie o jumătate de oră bună.

Outzone e de patru ori mai mare, fiindcă aici jucătorul va umbla cu siguranță o oră plină”, promite Jörg.

Dacă *Neocron* va putea oferi ceva în plus față de coloșii genului, cum sunt *Everquest* sau *Ultima Online*, și dacă mini-misiunile planificate vor da roade, mai rămâne de văzut când vom putea experimenta beta-testul.

Un Publisher se va găsi rapid în cazul acestui mare potențial.

BOGDAN GAVRA



#### PRIMA IMPRESIE

După toate RPG-urile cu piticoți și barbari, în fine, iată un RPG conceput pentru Network, care în cele din urmă îmi va curma setea de Science-Fiction. Și nu e o promisiune doar din partea scenariului: și din punct de vedere tehnic al jocului, *Neocron* ar putea să aparțină unei clase superioare.

RÜDIGER STEIDLE

Producător..... Reakktor Media  
T. de apariție ..... sfârșitul lui 2001

#### CONFERINȚA REDACȚIONALĂ

Desigur că și în *Neocron*, comunicarea cu ceilalți jucători joacă un rol foarte important. La o șuetă vă puteți întâlni într-un colț liniștit al unui bar.







**GLOBETROTTER**

Camionagiul acesta cu siguranță nu va adormi la volan, întrucât e urmărit de o hoardă de polițiști.



**SCLIPITOR** Rețeaua de străzi e formată din 200 kilometri de asfalt și 50 kilometri de scurtături.

# King of the Road

**I**n *Autobahn Racer* ați transformat cele mai rapide străzi în linii nesigure, cu *Carmageddon* ați distrus vehicule ca pe bandă rulantă, iar în *Midtown Madness* de la Microsoft ați făcut un haos în trafic de neimaginat.

Și în *King of the Road* puteți tura puternic, la volanul unor camioane imense sau mașini de curse. Vă alegeți modelul de vis dintre 20 de bo-

lizi diferiți, printre care mastodonți de 45 de tone sau un BMW M5, trebuind să vă livrați marfa la termen. Încasează bani gheață cel care o gonește cu succes și mai ales rapid prin peisajele montane, păduri și canioane. Iar banii sunt cum nu se poate mai necesari. Deoarece concurența, Mafia și polițiștii corupți vă talonează în permanență, trebuie să vă dotați mașinile cu echipamente costisitoare de tuning.

Prin turbobooster scăpați, de exemplu, de urmăritorii insistenți, în timp ce sticla anti-glonț vă ferește de focurile inamice. Un grilaj de țevi vă oferă și mai multă siguranță față de adversari.

Vehiculul dvs. trece pe parcursul jocului prin 20 de etape de dezvoltare.

Producător..... Ascaron  
T. de apariție..... Mai 2001



## Antz Racing

**A**ntz, frumoasele furnici renderizate, sunt ajutate la popularitate de desenele animate digitale cu același nume. În adaptarea pentru PC o veți goni în cutii de tablă, prin cinci lumi diferite, printre care o pădure, un lac înghețat și satul insectelor, Insectopia.



## Microsoft Train Simulator

**C**ei interesați de trenuri sau toți cei care călătoresc cu plăcere pe calea ferată au un motiv de bucurie: cu *Train Simulator* nu numai că puteți deveni pasager în toate locomotivele cunoscute, ci le și puteți conduce. Drumul vă poartă prin țări ca SUA, Anglia, Japonia sau Australia.



## MS Flight Simulator 2002

**D**e la Microsoft vine nu un *Strike Commander* plin de acțiune, ci un simulator de zbor realist. În *Flight Simulator 2002* puteți pentru prima oară zbura cu aparate Boeing 646-400. O punctare după aterizare vă informează cât de bine ați menținut în aer păsările de metal.

## COUNTDOWN

Jocurile de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games.

- 1 **Driver 2**  
Curse | Mai 2001
- 2 **Anstoß Action**  
Sport | Mai 2001
- 3 **MS Flight Simulator 2002**  
Simulator | Septembrie 2001
- 4 **World Sport Cars**  
Curse | Mai 2001
- 5 **Microsoft Train Simulator**  
Simulator | Mai 2001
- 6 **Paris Dakar Rally**  
Curse | Iulie 2001
- 7 **Motor City Online**  
Curse | August 2001
- 8 **Williams F1 Team Racer**  
Simulator | Mai 2001
- 9 **European Super League**  
Sport | Mai 2001
- 10 **Historic Rally Trophy**  
Curse | Noiembrie 2001



# UEFA Challenge



**CALM** Scenele cheie de genul cartonașelor galbene sau un avertisment din partea arbitrului sunt prezentate în grafica de joc.



Scopul e deja clar: cu UEFA Challenge **Infogrames încearcă să se extindă în teritoriul lui EA Sports.** Care sunt șansele?

## PERSONALITĂȚI

Nu doar la întâlnirile de vârf ca între Bayern și Juve veți vedea scene de poartă captivante.



**D**e când lumea, pentru fanii de fotbal nici nu putea intra în discuție alt producător pentru cele mai bune simulatoare decât EA Sports. Această imagine s-ar putea schimba deja de pe acum: prin *UEFA Challenge* intră pe terenul de joc un adversar care merită luat în serios.

Simulatorul prezintă peste 125 de cluburi europene și echipe naționale în competiții naționale și internaționale. În ciuda licenței UEFA nu au putut fi implementate în joc decât 20 de echipe de top cu toate datele și numele. Ca șef de echipă participați la concursurile uzuale. De la jocuri amicale prin turnee până la un mod de complex de ligă pe mai multe sezoane, aici se oferă totul, ceea ce face ca inima de fotbalist să tresalte.

Jocurile au loc în aproximativ 20 de stadioane modelate la detaliu după cele originale, în

condiții meteorologice și de lumină variate. Deoarece ambii parametri se procesează dinamic, o partidă care a început cu un soare strălucitor poate să se sfârșească cu fulgere și cu torente de ploaie. Acest lucru are bineînțeles efect și asupra jucătorilor, care înaintea mai greu în noroi și obolesc mai repede. Pentru a face părea cât mai realist, mișcările jucătorilor profesioniști au fost înregistrate prin Motion-Capturing; proeminenți ca Stefan Effenberg sau Oliver Bierhoff se pot identifica prin trăsăturile lor faciale realist animate.



## PRIMA IMPRESIE

*Dacă producătorii reușesc să perfecționeze AI-ul și controlul jucătorilor până la versiunea finală, referința FIFA ar putea primi un concurent de temut.*

SASCHA GLISS

Producător ..... Infogrames  
T. de apariție ..... mai 2001



# ȚINE POST ,

[www.white.ea.com](http://www.white.ea.com)



... și nu uita să cumperi Black & White, cel mai așteptat joc. Nu există altul ca el ! Este o lume în care tu ești dumnezeu și fiecare decizie a ta va avea o consecință. Poate vei crea o lume perfectă, plină de frumusețe și armonie. Totul depinde numai de tine. După un timp, s-ar putea să constăți că nu ești un dumnezeu atât de bun...

[www.black.ea.com](http://www.black.ea.com)

# BEA CÂT POTI ,

... și nu uita să-ți faci rost de Black & White, cel mai așteptat joc. Nu există altul ca el ! Este o lume în care tu ești dumnezeu și fiecare acțiune a ta va naste o reacție. Poate vei crea o lume în care să domnească întunericul și disperarea. Totul depinde numai de tine. După un timp, s-ar putea să realizezi că nu ești un dumnezeu chiar atât de rău pe cât ai vrea...



Află cine ești cu adevărat





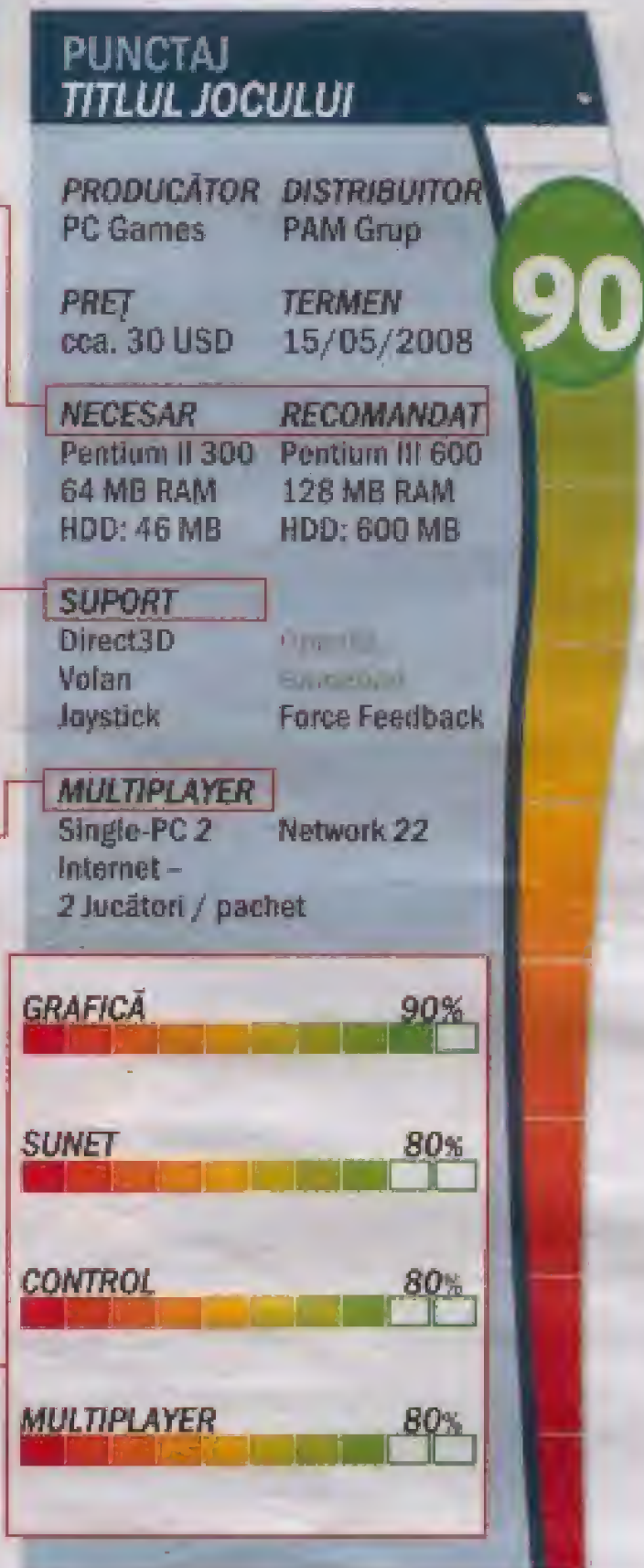
# Cum testăm

Condițiile pe care trebuie să le îndeplinească PC-ul dvs. se găsesc în panoul de punctaj la punctul „Necesar” (recomandarea producătorului) și „Recomandat” (recomandarea redacției pentru o satisfacție lipsită de sacadări). HDD simbolizează spațiul necesar pe hard disk.

Periferele suportate de joc sunt marcate la punctul „Suport”.

Din rubrica Multiplayer, aflați câte persoane pot juca jocul în același timp la același PC, în rețea locală sau în Internet. Pe lângă aceasta, aici aflați și câte versiuni originale sunt necesare pentru un anumit număr de jucători.

În panoul de punctaj puteți urmări rezultatele testului și motivările în disciplinele tehnice grafică, sunet, control și multiplayer.



Pe această pagină dublă veți afla care sunt criteriile după care stabilim punctajul jocului.

## Punctajul pentru gameplay

Fiecărui joc îi atribuim un punctaj dintr-o scală de la 1 la 100 de puncte, putând astfel compara direct două jocuri asemănătoare (de exemplu, două jocuri RTS). Numai jocurile absolut deosebite primesc punctaje de 90% sau mai mult. Jocurile care merită cumpărate le recunoașteți după un rating de 80% sau peste, iar jocurile bune cu mici greșeli de detaliu primesc un punctaj începând cu 70%. La jocurile cu un punctaj de 50% sau 60% trebuie să gândiți bine dacă să le mai cumpărați; în cazul acestora, merită mai degrabă să așteptați până ce scad prețurile. Jocurile submediocre, sub 50%, nu pot fi recomandate nimănui cu conștiința împăcată.

Punctajul se stabilește în fața întregii redacții, asigurând astfel maximă obiectivitate posibilă. Pe de altă parte, preferințele și înclinațiile unui tester nu pot influența astfel punctajul final. De altfel, punctajul de satisfacție la joc este un punctaj pur de calitate; prețul de vânzare și cerințele de hardware nu intră în stabilirea punctajului.

**RECOMANDAT**

**18+**

## Icon-urile

Urmăriți icon-urile de la începutul articolelor. Acestea semnaleză de la prima privire calități importante. Semnificația icon-urilor în detaliu:

<b>TIPS &amp; TRICKS</b>	<b>Restricționări</b>	De la 18 ani în sus Jocul nerecomandat sub 18 ani
<b>VIDEO</b>	<b>Tips &amp; Tricks</b>	Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție
<b>DEMO</b>	<b>Video Demo Patch Multiplayer</b>	Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei Acest joc e deosebit de distractiv dacă e jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.
<b>PATCH</b>	<b>Online</b>	Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.
<b>MULTIPLAYER</b>	<b>Add-On</b>	CD suplimentar - programul de bază este necesar
<b>ONLINE-GAME</b>		
<b>ADD-ON</b>		

În rubrica „Opinii” puteți citi părerea personală a testatorului principal respectiv. Versiunile de testare pe care le dezbatem pe mai mult de două pagini sunt comentate de cel puțin doi experți, care au o experiență de mai mulți ani în jocuri.

**OPINII**

**la uile, Geoff, așa**  
trebuie să arate un  
simulator F1 care să  
primăscă ceva pe la  
90! Ubi Soft are  
astfel concurenței că  
se poate și fără  
licență actuală.

Mă rog de mai multe la  
marile edituri de la Ubi Soft, care  
au o experiență imensă în simulare. F1  
este un gen de joc care pe lângă  
simularea de curse are și o parte  
de strategie. Dacă vrei să ai un  
simulator F1 care să primăscă  
ceva pe la 90! Ubi Soft are  
astfel concurenței că se poate  
și fără licență actuală.

## Distincțiile

Jocurile de strategie, sport, acțiune sau aventură deosebit de bune sunt gratificate cu un premiu deosebit: PC Games Award, cel mai important. Astfel veți recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire: peste tot unde vedeți această decorație, puteți cumpăra fără griji produsul respectiv, dacă sunteți fan al genului. Cel mai bun joc testat din ediția respectivă mai primește și distincția de Jocul lunii.

**PC Games Award**  
STRATEGIE  
4/2001

**PC Games Award**  
JOCUL LUNII  
4/2001



# Testcenter

La jocurile care solicită în mod intensiv hardware-ul, Testcenter-ul vă indică detaliat, prin cele trei culori ale semaforului, care va fi performanța atinsă de joc pe PC-ul dvs.

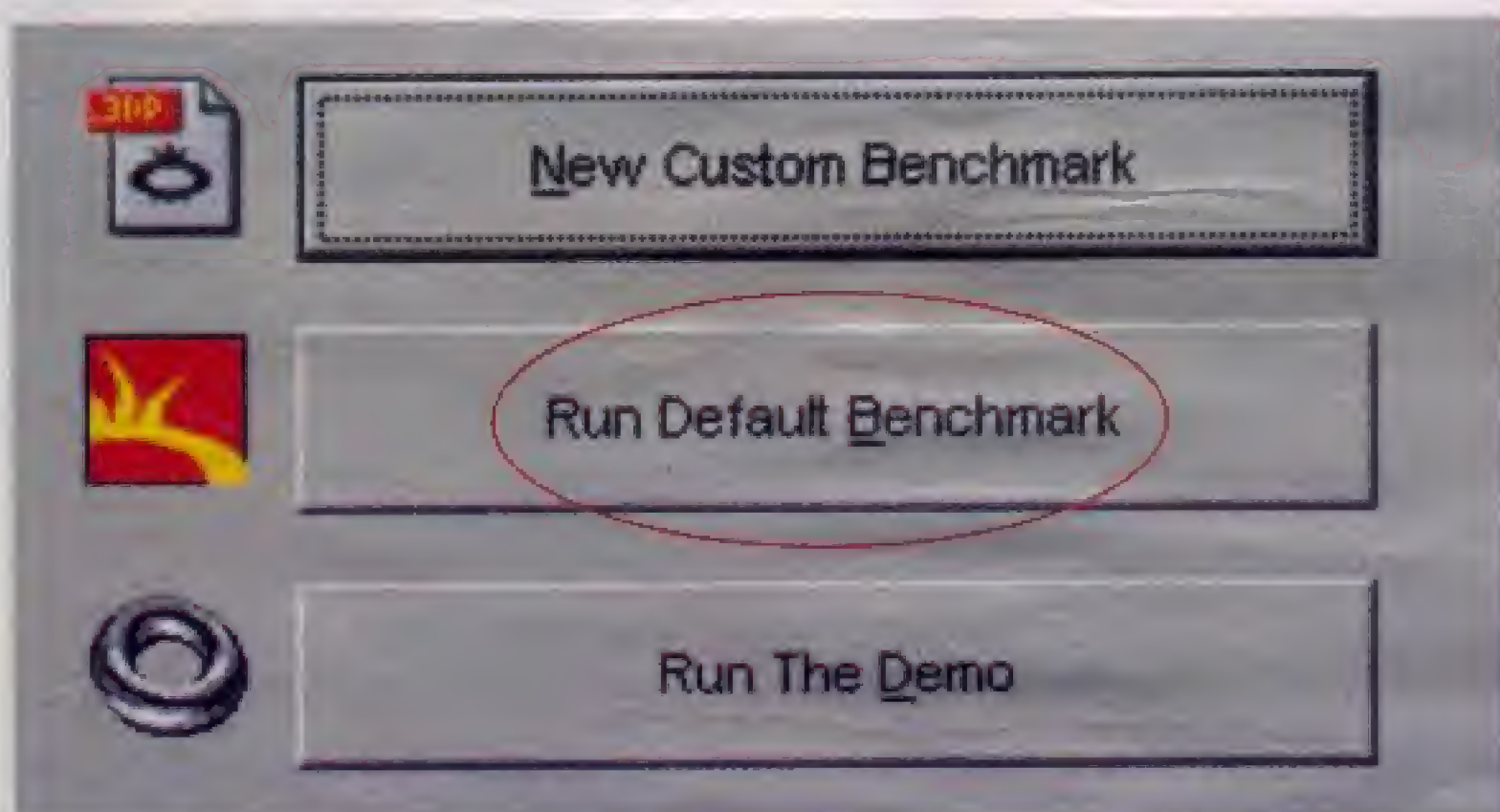
SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
<div> <div>MINIMAL DETAILS</div> <div> <p>Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a desenării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.</p> </div> </div> <div> <div>MAXIMAL DETAILS</div> <div> <p>Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&amp;L.</p> </div> </div>											
<div> <div>LEGENDĂ</div> <div> <div></div> Thnic imposibil           <div></div> Inacceptabil           <div></div> Acceptabil           <div></div> Optim         </div> </div>											

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Acestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.



**JOCURI DE CIFRE**  
Iată cât de simplu puteți obține valoarea „3Dmark” a PC-ului dvs.: apăsați pur și simplu „Run Default Benchmark”.

## Genurile

PC Games sortează jocurile ordonat în patru genuri: strategie, acțiune, aventură, sport.

Fiecare capitol de gen începe cu o pagină de introducere, acolo veți vedea și care sunt cele 20 de jocuri care conturează standardul. Aceste jocuri se disting printre altele prin motivația de lungă durată, profunzime de joc și grafică excelentă. În încheierea fiecărei rubrici de testare, veți găsi recomandările noastre actuale la jocuri de buget, care la ora respectivă pot fi cumpărate la preț redus sau într-o colecție de jocuri.

### Strategie:

Strategie de construcție, RTS, TBS, RTT, joc de gândire, adaptări jocuri de societate

### Acțiune:

Ego-shootere, action-adventure, Jump & Run, flippere, jocuri de perspicacitate, simulatoare militare

### Aventura:

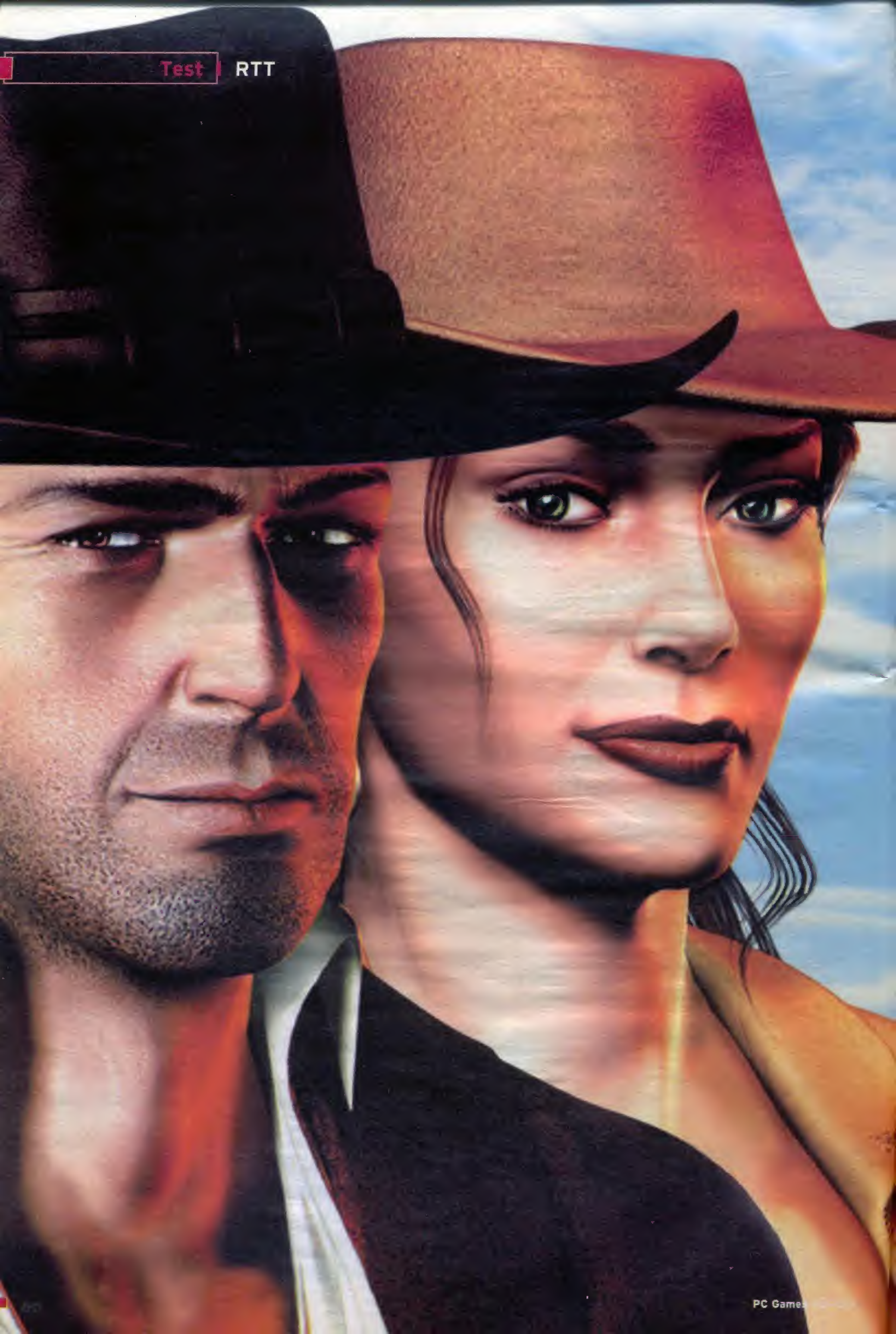
Aventuri, RPG

### Sport:

Joc de sport, curse, simulatoare









# Desperados:

## Wanted Dead or Alive

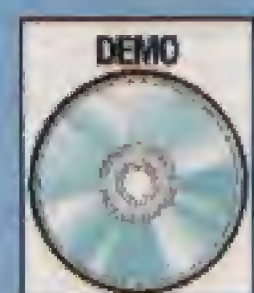
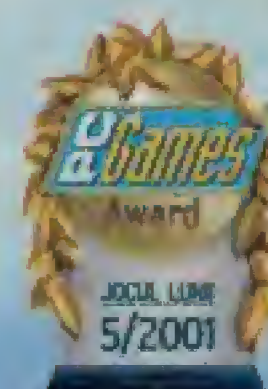
Puneți șeile pe cai, ungeți revolverele și fiți cu ochii în patru: **cu o atmosferă de Wild West perfect înscenată și cu misiuni extrem de dificile**, Desperados aruncă mănua Commandos-ului îmbatrânit sub cununile de lauri.

**S**ub mantia nopții se furizează trei personaje de moravuri îndoielnice prin orașul-port situat undeva pe cursul superior al marelui Mississippi. Ținta lor este vasul cu zbatuiri pe care se va desfășura un anume proces. Este vorba de cel în care legenda cartofoare și aventurieră Kate O'Hara este acuzată de trișare. În ciuda orei înaintate, străzile orașelului sunt bine păzite: la fiecare colț pândesc deputies bine înarmați, care scrutează suspicioși întunericul și nu așteaptă decât să umple cu plumbi trupul vreunui musafir nepoftit. Cei trei eroi

ai noștri se furizează atenți și tăcuți de la un colț de stradă la altul, având grijă tot timpul să nu iasă din umbra caselor și a colibelor, unde sunt feriți de privirile curioșilor.

Puțin înainte de a ajunge în stradă principală, calea este tăiată de un obstacol care-i ține pe loc. Un deputy toropit de oboseală stă aici de pază și blochează drumul celor trei vânători de capete. Cu toate că vizibilitatea e mult diminuată de întunericul nopții, santinela are pe timp de noapte un auz deosebit de fin. Învăluit în umbră, John Cooper pune în balanță situația. După o scurtă

analiză, își lasă Coltul să alunece la loc în toc; un foc bine ochit ar înlătura fără probleme gardianul, dar mai mult ca sigur că zgomotul îi va alerta pe ceilalți deputies din zonă, iar el și ortacii săi vor deveni ținte ușoare pentru oamenii legii. Scoate cuțitul și măsoară distanța pentru a-l arunca. În momentul în care deputy-ul, care nu bănuiește nimic, se întoarce pentru a examina și cealaltă parte a străzii ca nu cumva să treacă vreun nepoftit, Cooper își joacă șansa. Iese din umbră, ia distanța și cu o lovitură de cuțit bine plasată își trimite





dușmanul să-și viziteze străbunii. Cooper sare imediat spre cadavru, își recuperează cuțitul, ia cadavrul pe umăr și îl ascunde din calea celorlalți paznici. În ultima secundă, Cooper reușește să intre din nou în adăpostul umbrelor și să ferească cadavrul de privirile curioase.

Dacă citind rândurile de

mai sus gândul v-a zburat la aventurile echipei aliaților din *Commandos*, nu greșiți cu absolut nimic: *Desperados* preia principiul de joc statuat de mult premiul clasic al tacticii PC și îl transpune în atmosfera prăfuită a orașelor de căutători de aur din Vestul Sălbatic. Pe lângă încercatul vânător de capete, Cooper, vă mai stau la

dispoziție alte cinci personaje principale: Sam, pirotehnicianul de culoare, morocănosul Doc McCoy, ispititoarea jucătoare de poker Kate O'Hara, Sanchez, care are puterea unui urs, și Mia, chinezoaica agilă ca o nevăstuică. La fel ca în *Commandos*, fiecare dintre acești eroi dispune de aptitudini proprii, cele mai impor-

tante cinci dintre ele fiind plasate sub formă de simboluri în jurul simbolului personajului. Celelalte talente speciale le puteți activa direct din spațiul de joc. Astfel, un click asupra unui cadavru îi va da de știre lui Mr. Cooper că trebuie să îl ridice.

Talentele eroilor dumneavoastră vor fi aplicate într-un

## DISTRAGEREA ATENȚIEI / ÎNDEPĂRTAREA ADVERSARULUI



Aceste manevre vizuale și acustice diversioniste au rolul de a atrage adversarul într-o cursă sau de a distra atenția acestuia când se îndreaptă spre un coechipier. Fluierul Mie și ceasul lui Cooper funcționează excelent în spații nepoluare fonic sau în misiunile executate pe timp de noapte, auzul adversarului fiind în aceste situații deosebit de fin. Unele skill-uri sunt prezentate drept avanpremiere altei acțiuni. De exemplu, Kate atrage adversarii cu ajutorul faimoasei jartiere, pentru ca apoi să-i execute cu o lovitură de picior. Sperietoirea de ciori a lui Doc nu trebuie folosită decât cu multă grijă. Îndată ce este descoperită de un adversar, acesta va deschide focul, ceea ce îi va alarma pe ceilalți gringos aflați în apropiere.

Cu aceste abilități speciale veți reuși să înlăturați, discret și aproape fără a folosi armele de foc, posturile adversare de pază sau martorii incomozi. În timp ce Cooper, Kate și Sanchez își lichidează adversarii prin lovituri de pumn sau picior, Doc se folosește de fiola paralizantă, aruncând-o sau lăsând-o să plutească agățată de un balon deasupra întregii hărți. Împotriva adversarilor călări, cel mai eficient mijloc este șarpele lui Sam, cailor fiindu-le teamă de șerpi și azvârlindu-și stăpânii din șă. Adversarii ajunși în stare de inconștiență sunt apoi legați de pirotehnicianul de culoare și scoși definitiv din luptă. Cooper și Sanchez îi pun apoi la adăpost de privirile curioșilor.



total de 25 de misiuni, cu scopul de a elucida împrejurările în care a fost jefuit trenul și identitatea gringo-ului lipsit de scrupule, El Diablo. Povestirea decurge prin grafica animată și prin secvențele intermediare de film; în șase din cele 25 de misiuni vă veți acomoda cu cele peste 40 de aptitudini ale personajelor

dumneavoastră, aceste misiuni-tutorial fiind integrate direct în desfășurarea povestirii.

Principiul de joc din *Desperados* se bazează pe RTT, același cu care ați pornit în *Commandos* la vânătoare de naziști și în *Star Trek Away Team* pe urmele romulanilor. Așadar, nu vă pune prea mari semne de întrebare. Team-ul

dumneavoastră este compus din cel mult șase pistolari neînfricați, pe care îi puteți conduce pe uriașele hărți 2D. Folosind un control combinat, mouse - tastatură, dirijați protagoniștii prin orașe, canioane și alte lumi, majoritatea dotate cu clădiri accesibile și elemente interactive de joc, precum gatling gun-uri. Bineînțeles că

cei șase pistolari glorioși nu sunt singurii stăpâni ai acestor sălbatice locuri. Pe lângă nenumărați adversari, orașele sunt populate și cu civili mai mult sau mai puțin pașnici, pe care nu aveți voie să-i ucideți sub nici o formă.

O misiune tipică în *Desperados* începe printr-un scurt dialog între personaje, în

## UCIDEREA ADVERSARULUI



Foc de armă (toți)



Înjunghiere (Cooper)



Aruncarea cuțitului (Cooper)



Trei ținte în vizor (Cooper)



Preluarea unei gatling gun (Sam)



Tragere de elită (Doc)

## ACȚIUNI SPECIALE



Tăierea funiilor (Cooper)



Ascunsul în butoaie (Mia)



Înșelarea cailor (Cooper)



Aruncarea dinamitei (Sam)

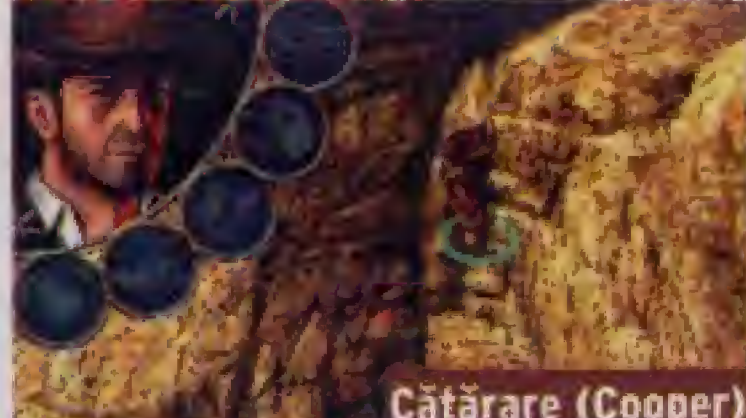


Butoiul cu TNT (Sam)



Vindecarea coechipierilor (Doc)

## MISCAREA



Cățărare (Cooper)



Furișare (Kate)



Impingerea unor obiecte (Sanchez)



Purtarea unui gatling gun (Sanchez)



Deschiderea ușilor (Doc)



Trezirea coechipierilor (Doc)



Golirea unei case (Sanchez)



Sarbacană (Mia)

Toate personajele, mai puțin Mia, posedă o armă de foc, fiecare armă fiind deosebită ca randament și zgomot produs. Cooper poate prin quick action să ia din timp până la trei adversari în vizor, lichidându-i apoi printr-o salvă rapidă. Coltul cu țeavă lungă al lui Doc are și funcția de armă de mare precizie, având însă doar puține cartușe. Mișcări speciale: în timp ce alte personaje capitulează la vederea unui perete de stâncă, Cooper se dovedește un alpinist redutabil. Kate se strecoară automat pe orice fel de relief care în condiții normale ar produce zgomot.

Puternicul Sanchez poate demonta gatling gun-urile, pe care le va folosi apoi în manieră Rambo pentru a mătura întreg nivelul.

Aceste talente speciale pot fi folosite în foarte multe feluri. Cooper poate tăia cu cuțitul nu doar funii, ci și hamurile cailor rămași fără stăpân. Butoaiile cu TNT și călupurile de dinamită ale lui Sam pot fi folosite atât pentru distrugerea adversarului, cât și pentru generarea anumitor diversuni. Coechipierii făcuți K.O. pot fi tămăduți de Doc, el având și misiunea de a-i trezi pe cei leșinați. Bătăiosul Sanchez este cel care poate scoate din casă, în pumni, până la trei adversari. Agila chinezoaică, Mia, se bazează mai mult pe elementul surpriză: din ascunziș, ea își folosește sarbacana pentru a trage asupra adversarilor. Cei atinși de săgețile otrăvite o iau razna și deschid focul asupra coechipierilor.





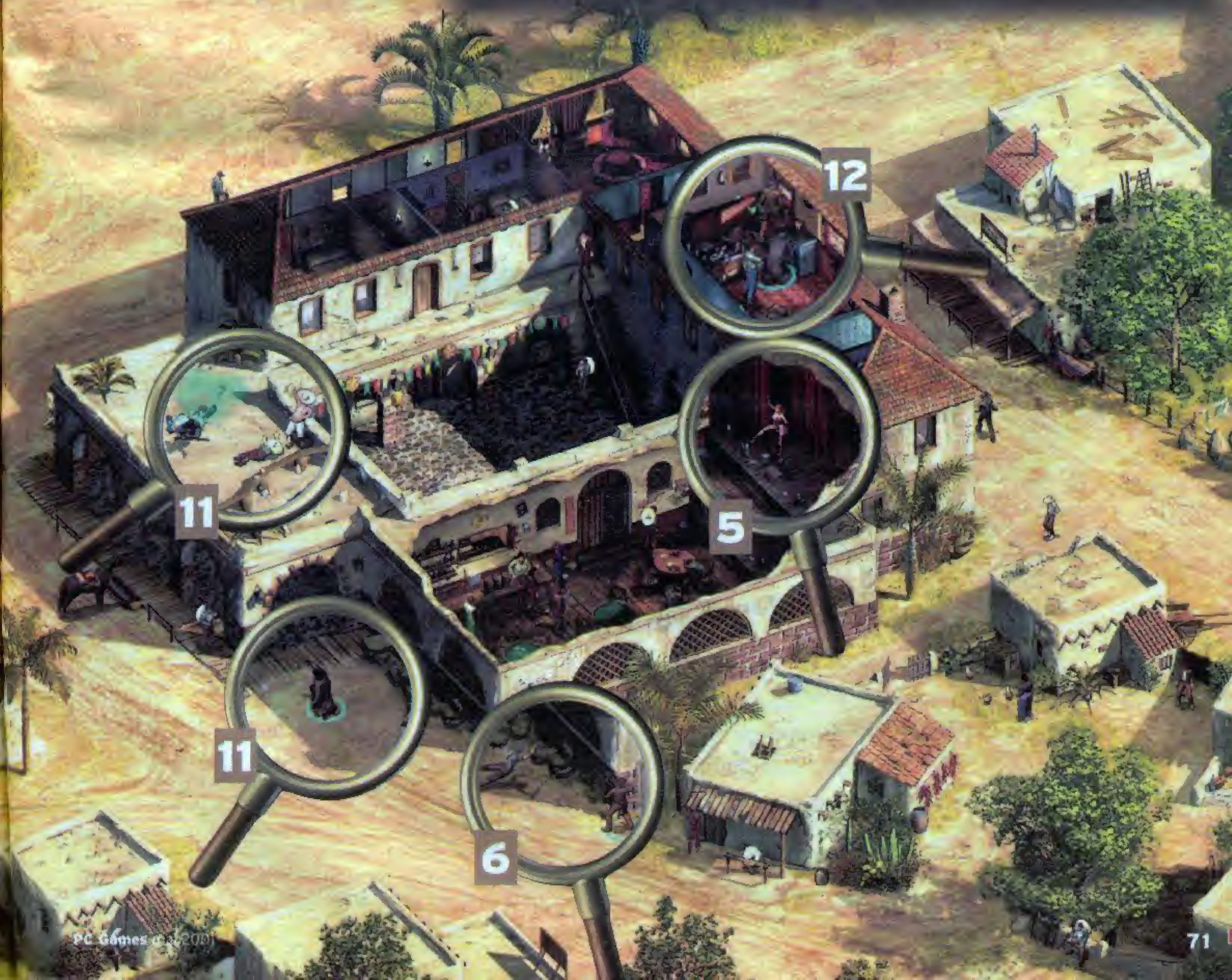


## Cei șase magnifici în acțiune

O misiune tipică din Desperados. Teiul acestuia este de a pătrunde în primul cat al saloonului, jos pe dreapta, și a deschide un self, fără a trezi bănuiala proprietarului Carlos.

Cele cinci personaje principale nu sunt la început împreună: Cooper se află în sat, în dreapta jos. Sam este întins pe un acoperiș, în stânga jos, Doc așteaptă lângă vechea biserică, iar Kate și Sanchez se ascund în dosul clădirii din stânga sus. Ultimii doi au misiunea de a lichida santinelele din partea de nord a hărții. Reușita acestei misiuni depinde în mare măsură de aplicarea corectă a farmecelor feminine ale lui Kate (1). Astfel Doc va reuși să se furișeze în sus, sub acoperirea zidului clădirii militare a punctelor de pază (2). Morocănosul spîter va putea apoi ajunge la poarta încuiată a grădinii și o va deschide cât ai zice peste (3). Kate se poate astfel furișea prin grădină, pentru a putea subtiliza o nouă costumație de pe o frânghie de rufe (4) în noul echipament, tipa se îndreaptă spre saloon, unde trebuie să-i distragă atenția lui Carlos printr-un dans provocator (5). Acesta este momentul în care intră Cooper în scenă, lichidând câțiva gringos din preajma localului și târându-le leșurile în casele din apropiere (6). Pasul următor: Sanchez se strecoară

în clădirea militară și printr-o lovitură trimite cele două gărzii în lumea viselor (7). Drumul este astfel deschis pentru Doc și Sanchez, care îl pot lichida din această poziție (8) pe cei trei răufăcători ce păzesc în fața colibelor dedesubt. În cazul în care civilii din preajmă bănuiesc ceva, Cooper trebuie să fugă repede în acest punct (9), pentru a-l face K.O. Sam poate coborî acum de pe acoperiș, pentru a-l putea lega (10). De îndată ce Sanchez l-a articulat pe răufăcătorii din case, Cooper îl va ajuta să-i ascundă. Toate personajele, în afară de Kate, care continuă să danseze, trebuie să ajungă la primul cat al saloonului. După ce au fost înlăturate toate santinelele din fața barului, Doc se va furișea în această poziție (11), din care îl va putea executa pe nelegiuții de pe acoperiș, aruncându-le o sticlă "parfumată". Cooper trebuie să se mai ocupe de cei doi paznici din curtea interioară, iar apoi întreg team-ul se poate reuni în fața ușii de la primul etaj, pe care Doc o va deschide cu promptitudine. Înăuntru vor găsi alte trei santinele și câteva "pisicuțe" pe care Doc le va trimite la culcare, uitând de maniere, cu pumnii. Drumul spre self este acum liber, iar spargerea lui (12) este o joacă pentru un specialist ca Doc. Mission accomplished!







#### WILD WEST RAMBO

Dacă e dotat cu îndrăgita-i gatling gun, Sanchez nu are ce discuta nici măcar cu astfel de horde de gringos. Din păcate, încărcătorul nu e un sac fără fund.

## Quick Action



Cine vrea să execute anumite acțiuni rapid și cu un timing perfect sau dorește să coordoneze acțiunile mai multor personaje nu are cum să nu folosească quick action-ul. În principiu, orice acțiune poate fi programată pentru a fi mai apoi declanșată la momentul dorit. În exemplul nostru, eroii folosesc acest tool pentru a câștiga nevătămați un duel cu șase adversari.



**PLANNING** Un click pe ceas pomește programatorul. Alegeți acțiunea dorită și îi indicați personajului dumneavoastră ținta.

**MULTITALENT** Doar Cooper poate lua în cătarea Coitului său până la trei adversari simultan. Fiți atent la numărul înscris lângă marcajul roșu al țintei.



**PULL OUT YOUR GUN, STRANGER!** O dată țintele fixate, o simplă apăsare a tastei Space activează sistemul quick action pentru cei patru eroi.

**TOO LATE...** ...căci acțiunea bine coordonată a celor patru eroi nu le-a dat pic de șansă hoțomanilor.

care se precizează care este următoarea țintă și se aproximează cel mai scurt drum, prin intermediul unor secvențe filmate. Între dumneavoastră și ținta care trebuie atinsă sunt plasați nenumărați răufăcători, pe care îi ocoliți cu grijă sau îi lichidați cât se poate de discret. Dacă doriți, puteți vedea conul de vizibilitate al fiecărui adversar, însă doar pentru un singur adversar o dată. Puteți lua astfel act nu doar de direcția în care privește inamicul, ci și de claritatea percepției. Dacă "privirea" acestuia este de culoare verde închis, înseamnă că adversarul poate vedea orice obiect, chiar dacă este culcat la pământ. Exteriorul conului de vizibilitate este

activa toate conurile de vizibilitate care supraveghează o anumită zonă. Punctul va fi marcat printr-un semn de întrebare, iar jocul începe să numere câți gringos privesc într-acolo.

Adversarii nu reacționează însă doar la stimuli optici; fiecare mișcare a oamenilor dumneavoastră produce anumite zgomote, care ajung la urechile vigilente ale santinelor și a civililor. Prin urmare, cine fuge după un dușman pe pardoseală sau deschide sălbatic focul nu trebuie să se mire dacă ajunge ciuruit la cimitirul satului. Oricum, este echitabil, deoarece jocul redă nu doar zgomotele produse de personaje, ci și pe cele de fond. Dacă un

## Level design-ul excelent și grafica detaliată vor accelera ritmul inimii fiecărui fan RTT.

verde deschis, ceea ce înseamnă că nu poate observa decât personajele care stau în picioare. În continuare, culoarea arată și starea de spirit a adversarului; câtă vreme se păstrează culoarea verde, înseamnă că totul este O.K., iar banditul nu bănuiește pericolul ce-l paște. Dacă totuși începe să-i încolțească în minte un grăunte de bănuială, culoarea conului devine galbenă. Îndată ce bănuiala se confirmă și unul dintre coechipierii dumneavoastră este descoperit, conul se înroșește puternic. În plus, toate personajele PC își pot ajusta vederea conform situației, putând chiar focaliza. În condiții normale, conul arată aproximativ ca un sfert de cerc. Dacă personajul se concentrează asupra unui punct anume sau asupra unui prieten adormit, privirea i se îngustează vizibil, rămânând totuși mai profundă decât în stare de relaxare. Îndată ce apăreți în fața unui gringo, jocul activează automat conul de vizibilitate al acestuia, iar personajul dumneavoastră e învăluit într-o aură luminoasă. Pe lângă aceasta, printr-un simplu clic puteți

inamic se află în apropierea unei surse puternice de gălăgie, nu va auzi decât cu greu zgomotul pașilor dumneavoastră. În nivelele deosebit de zgomotoase nu se vor auzi nici măcar focurile de armă, dar mijloacele acustice prin care puteți crea o diversivune (ceasul lui Cooper, fluierul Miei) nu pot fi nici ele utilizate.

Pe timp de noapte, lucrurile stau complet altfel: cu toate că vederea și raza de acțiune a armelor este mult limitată, sunetele din noapte sunt mult mai puternice decât în timpul zilei. Dacă vă folosiți însă de acoperământul umbrelor și vă mișcați destul de atent, puteți duce la bun sfârșit chiar și aceste misiuni. Apropo de raza de acțiune a armelor: fiecare membru al echipajului, cu excepția Miei, are propria armă, care poate fi activată printr-un click pe simbolul acesteia. Cursorul se va preschimba într-o cruce, a cărei culoare se accentuează proporțional cu creșterea distanței dintre pistolar și țintă. În final ajunge de culoare roșie, ceea ce înseamnă că ținta se află în afara razei de acțiune a armei



**TE-AM PRINS!**

Tipa din balcon  
l-a surprins  
pe Cooper  
traversând strada  
și a luat-o la goană.

sau că ați pierdut-o din vizor. Din păcate, pistolarii PC par ceva mai experimentați decât dumneavoastră și de aceea vă recomandăm să folosiți cu precizie argumentele plumbuite. Și apoi, nu toate împușcăturile sunt mortale. Mai ales la distanță mare, arma dumneavoastră nu produce mai mult decât ceva zgârieturi. Numai Doc poate nimeri orice țintă cu ajutorul Coltului său dotat cu

lunetă. Pentru această operație însă, doctorul are nevoie de mult timp ca să-și fixeze victima.

Felul în care funcționează armele eroilor noștri nu face decât să amplifice factorul de risc. Deoarece șansele de reușită sunt recalculate pentru fiecare foc tras în parte, un duel pe care odinioară l-ați pierdut poate avea la o a doua încercare șanse de reușită. Ca

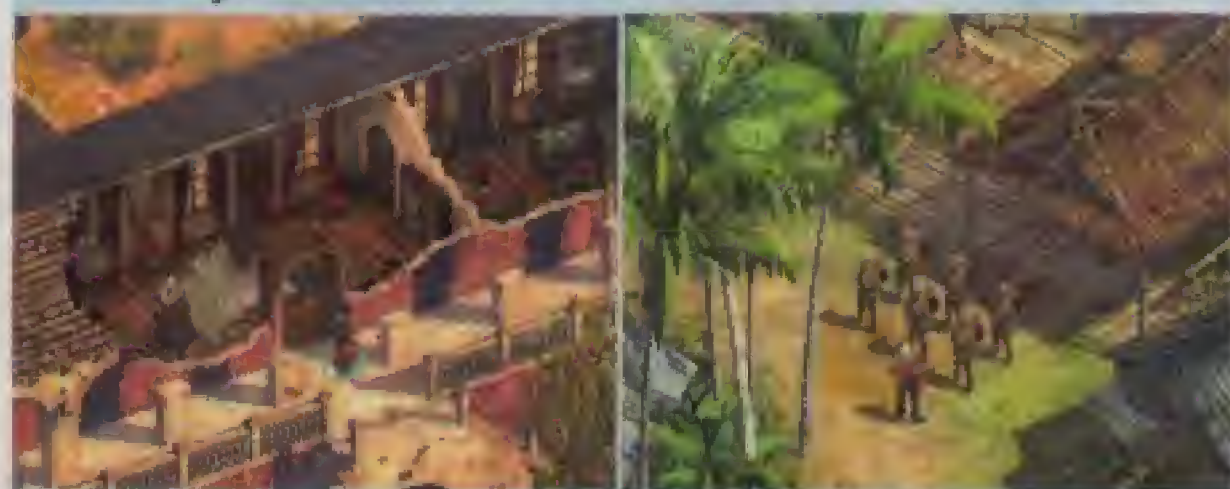
în realitate, cowboy-ii noștri trebuie să-și reîncarce armele. Cu toate că rezervele de muniție sunt nelimitate pentru majoritatea armelor, e bine să aveți grijă ca oamenii dumneavoastră să-și încarce tot timpul armele în urma vreunui schimb de focuri. O altă problemă a armelor de foc este că acestea se încălzesc în vâltoarea luptei. Dacă indicatorul de temperatură al unei arme se înroșește complet, trebuie lăsată să se răcească înainte de a scuipa din nou foc.

Pentru a nu miza excesiv pe viteza de reacție a jucătorului, producătorul a făcut cinste cu o serie de help-uri. Cele mai importante sunt așa-numitele quick action, care sunt deose-

tei. Îndată ce aceasta se află în vizor, Cooper aruncă automat cuțitul cu o precizie mortală. La fel de practic și amuzant este să vedeți cum personajul dumneavoastră iese dintr-un ascunziș, își lichidează cu plumbi ținta, pentru ca apoi să se retragă în adăpost. Dacă după colț stă un dușman, iar dumneavoastră sunteți bine poziționat, un cursor special vă va arăta că această acțiune poate fi executată. Cu un singur mouse click, eroul poate fi programat să iasă din ascunzătoare, să tragă și să revină în aceeași poziție.

Nu e bine să vă concentrați atenția doar asupra răufăcătorilor și a șerifilor din joc; fiți cu băgare de seamă și la civili.

## Desperados vs. Commandos 2



	<b>Desperados</b>	<b>Commandos 2</b>
Misiuni:	25 (inclusiv cele tutoriale)	12
Aptitudini speciale:	peste 40	încă necunoscute
Membru/echipaj:	6	9
Schnellspeicherfunktion:	da	da
Quick save:	da	în planificare
Zoom function:	3 poziții	fără poziții
Camăra rotitoare:	da (patru poziții)	nu
Con de vizibilitate:	cu zoom, arată și starea de spirit a adversarului	încă necunoscut
Clădiri în care:	da (dispare acoperișul)	da (jocul trece automat pe un alt screen)
Briefings:	în grafica jocului, la începutul unei misiuni	încă necunoscut dar în stadiu de proiect
Difficulty level:	nu	da (trei poziții)
Socvețe intermediare:	da	da, cu material istoric filmat
Rezoluție maximă:	1.024x768	1.280x1.024
Mod multiplayer:	nu	1-4 jucători în LAN
Mod multiplayer / Internet:	nu	nu
Vehicule:	da (cal)	da (tancuri, jeep-uri etc.)

## Sincronizarea și muzica originală fac din Desperados un adversar "cu gura mare".

bit de folositoare când se pune problema coordonării concomitente a mai multor personaje. În plus, anumite acțiuni în timp real pot fi executate prin metoda drag & drop. De exemplu, Cooper stă în spatele unui perete și așteaptă să lichideze un adversar ce urmează să treacă prin dreptul lui. Dați anticipat comanda de aruncare a cuțitului, dar mențineți butonul mouse-ului apăsat și deplasați cursorul asupra țin-

Deși în marea majoritate a misiunilor pe aceștia îi doare-n cot de misiunile ce le au de îndeplinit, se poate întâmpla ca o parte din ei să țină partea coșcarilor și să dea alarma îndată ce vă zăresc. Comportamentul personajelor PC devine extrem de real în astfel de situații. Iată un exemplu de scenă tipică: un civil dă peste unul din eroii noștri și devine suspicios. Acesta se va apropia de cowboy și, de îndată ce își



## Test 1 RTT: Desperados

**COBE...** ...tipa îl informează pe șerif și îl arată în ce parte trebuie să vă caute.

### ÎN CONCURS

**Desperados** duce la perfecțiune principiul de joc lansat de **Commandos**, fiind astfel alegerea potrivită. Aproape învins, însă recomandabil și în afara cercului de fani al lui Captain Kirk, **Star Trek: Away Team**. **Hidden & Dangerous** se joacă acum la fel ca și **Commandos**, dar se deosebește clar datorită suportului 3D. Tot cu fruntea sus e **JA 2**, amestecul de RTS și TBS.

<b>Desperados</b>	87
<b>Commandos</b>	86
<b>Jagged Alliance 2</b>	80
<b>Star Trek: Away Team</b>	79
<b>Hidden &amp; Dangerous</b>	79

va da seama că este vorba de un nepoftit, va da fuga la primul gringo sau deputy pe care îl va zări, pentru a vă pări într-o formulă de genul: "Acolo în spate e cineva". Adversarul alarmat merge să studieze problema, iar dacă i se pare că este în inferioritate, trage un foc în aer pentru a convoca ajutoarele.

Aceste tip de comportament nu se bazează pe un scenariu anume, ci este rezultatul îmbinării mai multor variabile, ceea ce face din personaj un caracter condus de computer. Programul folosește pentru fiecare gringo sau civil mai multe valori - curaj, simț al datoriei sau nivel de adrenalină, determinând astfel comporta-

mentul adversarului în funcție de situația întâlnită în joc. Dacă, de exemplu, Sam aruncă un calup de dinamită într-un grup de inamici, aceștia vor observa cursa și o va tăia care pe unde. Se poate întâmpla însă ca printre ei să fie și unul mai curajos, care să îndepărteze cu un șut dinamita sau chiar să o arunce în direcția dumneavoastră. Pentru a afla mai multe despre adversar și civili, e bine să stați de multe ori în liniște, pentru a-i putea observa. Un cetățean care stă cu un grup de bandiți la povești vă va pări îndată ce va da cu ochii de dumneavoastră. Mai puțin periculoși sunt cetățenii neutri, care își văd de treburile lor. Dar chiar și cei mai toleranți dintre ei vor deveni suspicioși când vor ve-

dea o grămadă de cadavre sau de adversari bătuti, așa că e bine să-i puneți cât mai repede la adăpost. E recomandabil să ochiți încă de la începutul misiunii eventualele ascunzișuri. Locurile ideale sunt casele de tot felul, dar și aici trebuie să fiți destul de atent. Înainte de a pătrunde într-un imobil, e bine să trimiteți un personaj pentru a vă convinge că este într-adevăr goală. Imediat ce un personaj s-a plasat în fața unei porți, cursorul se schimbă într-o gaură de zar, iar culoarea acestuia vă indică natura locatarilor. Albastrul și verdele arată că nu stă nimeni în casă, iar roșul înseamnă că ați dat peste un cuib de inamici. O dată ce mexicanul Sanchez vă devine coechipier, puteți desființa aceste cuiburi,

**GRUPAREA!** Omul legii nu stă pe gânduri și-i alarmează pe deputies, trăgând un foc în aer.

**PÂNĂ AICI!** Cooper este prins la inghesuială. Împotriva unui astfel de asediu, chiar și cel mai rapid pistolar este lipsit de șanse.

SISTEM:

**TEST CENTER**

BENCHMARK:

640x480 min.  
640x480 max.  
800x600 min.  
800x600 max.  
1.024x768 min.  
1.024x768 max.

LOW END			STANDARD				HIGH END			
Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
<b>809</b>	<b>1.649</b>	<b>2.309</b>	<b>2.349</b>	<b>2.482</b>	<b>2.509</b>	<b>3.239</b>	<b>4.089</b>	<b>4.159</b>	<b>4.809</b>	<b>6.202</b>

LEGENDĂ: ■ Trăiește împotriva ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim





## TREABĂ DE GÂNDIRE

Traectoria pe care urmează să o ia proiectilul aruncat de Doc sau de Sanchez (sticluta sau piatra) este arătată înainte de executarea acțiunii. Dacă adversarul prinde să se înroșească, înseamnă că veți rata lovitura.



căci personajul poate articula până la trei adversari.

În afară de aceste case,

va dispărea tavanul și veți putea studia nestingherit o cameră după cealaltă. Ca să nu

ați activat această opțiune, jocul va desena un cadru subțire în jurul fiecărui personaj, aproximativ ca în *Age of Empires 2*, vizibilă dacă imaginea acestuia e acoperită de un obiect sau un perete.

În ciuda nenumăratelor help-uri, nici chiar cei mai experimentați takticieni nu trebuie să creadă că prinderea lui El Diablo este o treabă ce se poate face într-un weekend. Cele mai grele misiuni sunt chiar cele finale, căci adversarii, numai ochi și urechi, vor avea grijă să vă facă să gustați nu de puține ori

gustul amar al înfrângerii. Deoarece nu veți reuși niciodată să trageți mai bine ca adversarul, nu trebuie să vă bazați pe măiestria pistolarilor ci mai mult pe aptitudinile lor speciale.

SASCHA GLISS  
MIHELE HORIA

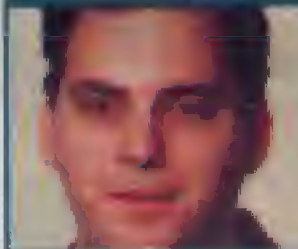
SANCHEZ  
BĂTĂUȘUL

Jocul de-a v-ați ascunselea al acestor gringos nu duce nicăieri: Sanchez îi scoate de urechi unul după celălalt din adăposturile lor.

Răbdare și tutun: încă de la început, jocul solicită la maxim capacitatea jucătorului, datorită **gradului de dificultate** extrem de ridicat.

unele hărți conțin și stabilimente în care puteți intra peste tot. Dacă treceți pragul unei astfel de hacienda,

aveți surprize neplăcute, printr-un click puteți vedea dacă în spatele peretilor se ascunde vreun inamic. După ce

OPINII  
SASCHA GLISS

Nimic nou pe frontul de vest?  
Greșit! Dinspre Desperados bate un vânt cu noutăți în genul RTT.

*Desperados* este un exemplu relevant că un joc 2D bine realizat nu ține încă de domeniul trecutului. În combinație cu un soundtrack cu totul profesionist, producătorul a reușit o autentică atmosferă Wild West, care poate concura lejer cu un film hollywoodian. Controlul și principiul de joc sunt copiate din *Commandos*, dar chiar și așa *Desperados* este mai mult decât o simplă sosie a hit-ului spaniol. De exemplu, nenumăratele aptitudini speciale asigură variațiunea, aproape fiecare misiune având o pluralitate de soluții.

Cute nefinisate nu am putut observa nici la prezentare și nici în ceea ce privește designul, dar nu pot nici acum pricepe de ce nu pot vizualiza distrugerile produse de eroii mei ca în *ST: Away Team*. Având în vedere extraordinarul grad de dificultate a jocului, această lipsă atârnă dublu în balanță, căci majoritatea misiunilor nu pot fi rezolvate doar prin lupteală de mână. Și aceasta și datorită excelentului AI al adversarului, încât trupa de gringos examinează atent datele situației înainte de a întreprinde ceva.

PUNCTAJ  
DESPERADOS

PRODUCĂTOR: Spellbound  
DISTRIBUTOR: Infogrames

PREȚ: cca. 40 USD  
DATA APARIȚIEI: A apărut

NECESAR: Pentium II 266  
64 MB RAM  
HDD: 400 MB  
RECOMANDAT: Pentium III 500  
128 MB RAM  
HDD: 500 MB

SUPORT: Direct3D  
Joystick  
Mouse  
Opțional:  
Cartridge  
Tastatură

MULTIPLAYER: Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet

87

GRAFICĂ: 90%

Hărți și personaje detaliate.

SUNET: 90%

Soundtrack original, profesionist.

CONTROL: 80%

Confortabil, corespunzător cerințelor.

MULTIPLAYER: -%

Aprecieri imposibile



Lupte...



...bătălii.

În orice situație  
ai nevoie de aliați.



Dar prietenul de nădejde  
rămâne același:

**MONOSIT  
CONIMPEX**

Pentru orice titlu multi-  
media, comenzi și la  
**[www.monosit.ro](http://www.monosit.ro)**

București, Splaiul Unirii nr. 4,  
bl. B3, sc. 2, ap 10..  
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351  
e-mail: [monosit@rdsnet.ro](mailto:monosit@rdsnet.ro)

**SUPERHERO STRIKE**

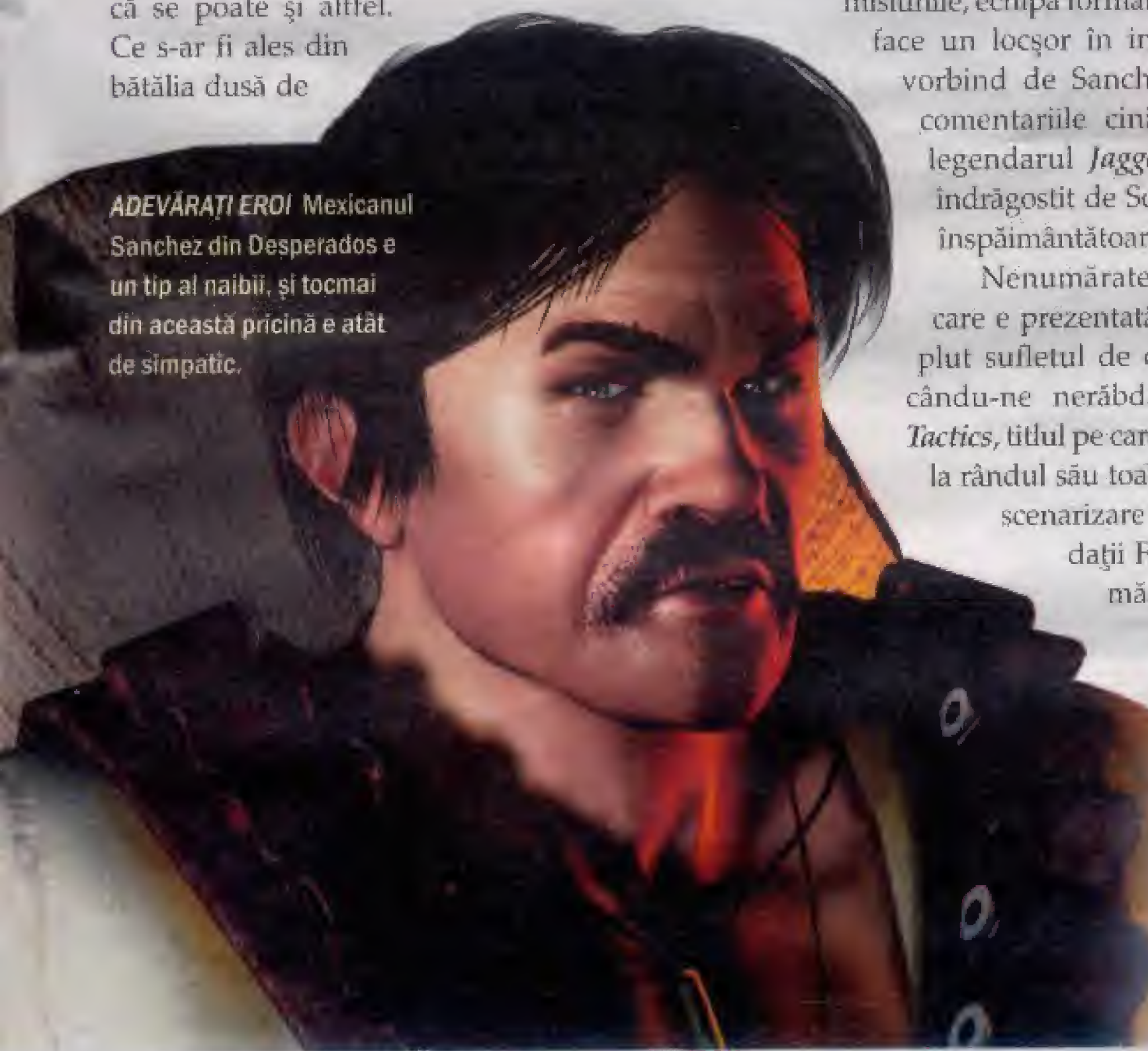




# Unde ne-au pierit eroii?

**T**ancul Rhino din *Red Alert 2* dispăre în flăcări, lăsând în urmă un norișor de fum. Și ce dacă? În locul lui se pot construi două noi duzini. De ce sunt oare atât de puține jocurile de strategie care creează figuri memorabile? În marea majoritate a RTS-urilor nu contează decât pura cantitate. *Starcraft* însă ne-a demonstrat că se poate și altfel. Ce s-ar fi ales din bătălia dusă de

**ADEVĂRAȚI EROI** Mexicanul Sanchez din *Desperados* e un tip al naibii, și tocmai din această pricină e atât de simpatic.



umanitate cu zergii și protoșii, fără oameni de vază ca Jim Raynor, Kerrigan și Tassadar?

Trebuie să-ți aperi, dar și să-ți jertfești eroii, să suferi și să te bucuri alături de ei. *Desperados*, jocul desemnat de noi pe locul întâi în topul acestei luni, ne arată cât de puternică poate fi personalitatea unui astfel de personaj. Suntem siguri că, pe măsură ce veți parcurge misiunile, echipa formată din Cooper, Kate și Doc își va face un locșor în inima dumneavoastră, nemai-vorbind de Sanchez, care nu mai termină cu comentariile cinice. La fel s-a întâmplat cu legendarul *Jagged Alliance 2*; cu toții ne-am îndrăgostit de Scope, Shadow, Fidel și chiar de înspăimântătoarea rivală, Deidrana.

Nenumăratele secvențe intermediare în care e prezentată temuta dictatoare ne-au umplut sufletul de o dragoste vecină cu ura, făcându-ne nerăbdători s-o înfruntăm. *Fallout Tactics*, titlul pe care l-am testat în acest număr, are la rândul său toate premisele pentru o astfel de scenarizare cu mișei și viteji, și totuși soldații Frăției rămân ascunși în spatele măștilor, iar răufăcătorii nu sunt decât simplă carne de tun.

Dragi producători, vă rugăm frumos să ne dați niște eroi pe care să-i iubim și niște dușmani cărora să le numărăm zilele.

**STRATEGIE**  
Strategie | Tactical | Simulatoare economice

## Referințe PC-Games: STRATEGIE

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	11	92
Earth 2150 2.0	RTS	97	92
Black & White	Mixaj de strategie	NOU	92
Anno 1602	Strategie de construcție	29	91
The Sims	Strategie de construcție	34	90
Dungeon Keeper 2	RTS	89	90
Starcraft	RTS	54	90
Alpha Centauri	TBS	60	89
Call to Power 2	TBS	63	89
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	32	88
Desperados	RTT	NOU	87
Jagged Alliance 2	TBS	26	80
Commandos	RTT	65	86
Settlers 4	Strategie de construcție	2	85
Patrizier 2	Strategie de construcție	14	85
Sudden Strike	RTS	18	84
Zeus: Master of Olympus	Strategie de construcție	30	81
Rollercoaster Tycoon	Strategie de construcție	51	78

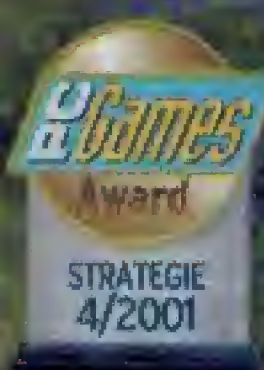
## HIGHLIGHTS

Pagina

- 78** Black & White
- 84** Classics: Cultures
- 66** Desperados
- 82** Fallout Tactics
- 83** Sudden Strike Forever



# Black & White



**CĂLDURĂ MARE** În *Black & White* creaturile sunt cele care hotărăsc soarta jucătorilor, învins sau învingător. Cel mai puternic învinge întotdeauna.

**Raiul l-am cucerit, iar acum trebuie să ne confruntăm cu adversari umani.** Să fie oare multiplayer-ul la fel de competitiv ca și campaniile?

**D**in start putem spune că, asemenea jocului în sine, și multiplayer-ul se deosebește radical de tot ceea ce s-a văzut până acum în acest gen și face pe deplin cinste numelui ce îl poartă: cu cât sunt mai mulți jucători implicați, cu atât mai palpitantă este aventura. Acest

lucru a fost verificat pe parcursul nenumăratelor ore de testare. Dacă vă angrenați singur în stilul clasic de luptă "care pe care", jocul va fi la fel de distractiv ca și, să zicem, transmisia TV a unui campionat național de pescuit ecologic. Și aceasta mai ales pentru că trebuie să vă





**ÎNTR-ADEVĂR...**  
...cârdul de păsări face parte din cercul de vrăji deosebit de îndrăgite de locuitorii Edenului. Aceasta este și calea de a câștiga rapid sate în multiplayer mode.



**SIMBOLIC** Fiecare clan poate alege un simbol care să-l reprezinte și care poate fi tatuat pe animalul acestuia.



**BURN, BABY!** După ce am efectuat o manevră la derută, ne-am trimis zebra într-un sat inamic, pentru a face curat cu niște mingi de foc.

## Mostră



Înainte de începutul fiecărei misiuni, va fi prezentată o hartă în miniatură. Spațiul de joc este imens și de aceea durează foarte mult până să intrați în luptă în modul single player.

petreceți mult timp cu rezolvarea misiunilor de rutină și a tuturor quest-urilor din modul single play. Lupta împotriva celorlalți combatanți poate începe abia când economia s-a pus pe picioare, satele sunt convertite la adevărata credință, aveți energie magică suficientă și v-ați îngrijit de pro-

creare. Toate acestea necesită foarte mult timp și de aceea nu vă veți putea relaxa cu o scurtă partidă. În plus, se mai adaugă educarea și creșterea creaturii, chestiuni absolut decisive în ce privește victoriile sau înfrângerile. De aceea, partidele obișnuite nu vor garanta satisfacția dorită, căci

fiecare jucător pornește în luptă cu propria-i creatură - o entitate unică, de fapt - iar finalul nu e întotdeauna fair play și poate fi deosebit de frustrant.

Dacă harta e împărțită între mai mult de patru jucători (maxim opt), putem spune că de aici începe balul, intervalul

de pregătire fiind mult scurtat. De exemplu, dacă vă confrunțați cu două zeități folosind câte patru jucători, aceștia își vor împărți controlul asupra creaturii și quest-urile ce trebuiesc soluționate. Fiecare jucător își poate întinde lesa asupra creaturii, pentru ca astfel să-i dea comenzi.





#### LA MICA ÎNTELEGERE

Dacă jucați în echipă, vă recomandăm să discutați asupra acțiunilor pe care urmează să le întreprindeți. Mesajul transmis celorlalți jucători apare ca un comentariu al creaturii.



**INDISCIPLINAT** În loc să îndeplinească ordinele și să-și scoată unul altuia ochii, titanii noștri preferă să danseze. Să mori de râs, nu alta!

#### OPINII GEORG VALTIN



Multiplayer-ul lui Black & White nu prea are ce oferi solitarilor. Balul începe abia atunci când se confruntă echipe întregi.

După prima repriză de joc în sistem multiplayer, am fost dezamăgit. Până să înceapă distracția, m-am chinuit să rezolv toate acele misiuni care în campanie sunt o adevărată plăcere, dar aici se transformă în tocătoare de neuroni. Iar atunci când în sfârșit am trecut la treabă, săptămâna mea testtoasă a încasat-o rău de tot de la o broască testtoasă de două ori mai mare (salutări secției de Tips & Tricks!). Aceasta e și cea mai mare problemă a modului multiplayer: finalul partidei e hotărât de caracteristicile titanilor combatanți. În vreme ce o creatură bine instruită trece un sat advers printr-o ploaie de fulgere, un ageamiu nu va ști decât să distrugă brutal casele. Adevărata distracție începe atunci când puneți față în față echipe, adică clanuri. Timpii de pregătire sunt reduși, iar accentul se pune pe luptele dintre titani, dueluri magice și pe capacitatea de a aprecia și a vă folosi de punctele slabe ale adversarului. Oricum, din punctul meu de vedere, multiplayer-ul nu se poate nici măcar apropia de geniala campanie. Totuși, nimic nu este imposibil, iar lucrurile s-ar putea schimba, având în vedere feature-urile de viitor planuite pentru Community, hărțile noi, clan system-ul și nu în ultimul rând suportul permanent acordat de Lionhead.

Dialogurile dintre coechipieri sunt neapărat necesare și se desfășoară cu ajutorul unui chat function propriu, pe coordonatele A și O. Acest lucru constituie un alt atu al jocului multiplayer, și anume clan system-ul.

O dată ce echipa de joc se înregistrează pe community webpage, trebuie să vă alegeți un nume și să stabiliți un simbol. Întreaga acțiune,

respectiv primirea de noi membri sau organizarea unor dueluri, se desfășoară pe web. Dacă ați fondat un clan, puteți alege din diferitele creaturi un favorit al echipei dumneavoastră. Dacă aptitudinile creaturilor sunt relativ echilibrate, la alegerea acestora ar trebui să aveți în vedere și filosofia clanului; echipele averse de sânge aleg leul, tigruul sau leopardul, în timp ce zeii

## Astfel funcționează modul **multiplayer**

Dacă creaturile sunt la fel de puternice, soarta luptei depinde de munca de echipă. Iată un exemplu de conlucrare între patru coechipieri.

E foarte important să fii cât mai repede gata de luptă. Iată cum ar fi bine să stea situația chiar de la începutul jocului. Această planificare de sarcini nu este obligatorie pe tot parcursul jocului, dar pentru faza de start s-a verificat.



#### Jucător 1:

Prela creatura, o pune în lesă și o duce în satul următor, pentru a converti locuitorii prin mijloace pașnice sau prin violență. Simpla statură a titanului e de multe ori suficientă pentru a convinge populația.



#### Jucător 2:

Se ocupă de satul pe care îl aveți încă de la început și are grijă să comande bărbaților și femeilor să se împerecheze pentru a asigura procrearea.



#### Jucător 3:

Asigură energia necesară magiei, punând oamenii să se roage și asigurându-le hrană necesară. În fine, acesta jertfește victime prestabilite (animale, copaci, oameni), pentru a asigura rapid jucătorului 4 necesarul de energie.



#### Jucător 4:

Îl sprijină pe jucătorul 1, în fapt, creatura, la convertirea satelor, în funcție de situație și zona de influență, prin magie, aprovizionarea depozitului satului sau aruncând obiecte.





LA POPOTĂ Astfel de momente liniștite nu prea pot fi întâlnite în lupta împotriva adversarilor umani.

ce-și bazează strategia pe apărare recurg la serviciile testoasei sau ale vacii. Animăluțul are deja deprinderile de bază, astfel încât nu va mai trebui să vă ocupați de lucruri minore, de pildă să-l învățați cum să mănânce. Totuși, trebuie să aveți grijă ca titanul dumneavoastră să asimileze cunoștințe superioare de magie și un comportament corect. Clanul va hotărî cine se va ocupa de aceste lucruri și felul în care o va face.

În urma confruntărilor dintre clanuri, învingătorul va primi un anumit număr de așa-numite credite. Dacă rezerva de credite a clanului este destul de importantă, acesta va putea achiziționa o altă creatură sau GIMMICKS. În plus, un server central conține nenumărate statistici și prezintă un top al clanurilor. Datele relevante sunt înregistrate și stocate de Lionhead și pentru jucătorii solitari.

Aceste date sunt deosebit de interesante pentru cei ce luptă cu propria creatură fără un clan, căci astfel puteți citi într-o fereastră "cartea de vizită" a jucătorului și a titanului cu care aveți de gând să vă măsurați forțele.

Dacă aveți de-a face cu adversari net superiori, respectiv inferiori, plăcerea de a juca se va transforma în scurt timp în mânie și frustrare. Informațiile detaliate despre creatura concurenței sunt stocate pe o homepage, creată special pentru fiecare titan în parte și actualizată după fiecare luptă.

Cu toate că versiunea ce a intrat în comerț nu conține decât trei map-uri, producătorii promet pe viitor add-on-uri.

Dacă activați multiplayer-ul prin Internet, serverul Lionhead vă oferă spre download toate hărțile pe care încă nu le aveți. Dacă doriți sau nu să le instalați, este doar

treaba dumneavoastră. Pentru a evita surprizele achiziției, fiecare hartă este prezentată într-o miniversiune; puteți afla și informații suplimentare referitoare la numărul jucătorilor și alte caracteristici. Dacă intrați într-o competiție fără a avea harta corespunzătoare, sistemul va descărca datele necesare, ca la *Unreal Tournament*.

O altă variantă de joc în sistem multiplayer este skirmish mode, care face posibile duelurile cu adversari PC.

Deoarece aici vrăjile sunt la mai mare căutare decât în campanie, iar zeul PC este mult mai bine intenționat, modul skirmish este foarte potrivit antrenamentelor creaturii dumneavoastră. Chiar când situația a ieșit de sub control și pare mai disperată decât oricând, soluția poate consta în spell-urile superioare învățate,

mai ales când este vorba de a seduce noi sate.

Pe viitor, se planifică construirea unei noi lumi *Black & White*, în care să încapă simultan sute de jucători.

Deocamdată nu știm care este data de lansare a acestui *Black & White Universe* și care vor fi proprietățile sale.

MIHELE HORIA

## OPINII FLORIAN STANGL



Din punctul meu, *Black & White* este de pe acum jocul anului.

*Black & White* este cel mai genial joc pe care l-am văzut de la Pong încoace. Basta. Modul single player este de referință pentru întreaga branșă, controlul ireproșabil, iar atmosfera exemplară. Păcat că modul multiplayer nu merită chiar aceleași laude.

Cu cât sunt mai mulți jucători, cu atât mai bine, iar cei ce nu sunt amatori de LAN-party sau nu au parte de conexiune Internet nu vor gusta din plin această cavalcadă a zeilor.

Totuși, cui nu-i place *Black & White* s-ar putea să aibă o problemă cu propriul hobby. Complexitatea nemaîntâlnită până acum este un adevărat coșmar pentru designeri, programatori și testeri beta.

Și totuși, *Black & White* nu are bug-uri și este extrem de distractiv. Pentru mine e clar: acesta este jocul anului.

## PUNCTAJ BLACK & WHITE

PRODUCĂTOR: Lionhead  
DISTRIBUTOR: Best Computers

PREȚ: cca. 30 USD  
T. DE APARIȚIE: A apărut

NECESAR: Pentium II 333  
64 MB RAM  
HDD: 550 MB  
RECOMANDAT: Pentium III 900  
256 MB RAM  
HDD: 700 MB

SUPORT: Direct3D  
Vocal: Yes  
Joystick: Yes  
OpenGL  
Keyboard  
Force Feedback

Multiplayer: Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet

92

GRAFICĂ 90%  
Decoruri și efecte de vis

SUNET 90%  
Sunete geniale, muzică de atmosferă

CONTROL 90%  
Excelent după o scurtă perioadă de acomodare

MULTIPLAYER 70%  
Nu-și dezvăluie calitățile decât în teampay





# Fallout Tactics

**NOT A HAPPY END**  
Culorile dominante, gri și maro, nu sunt prea frumoase, dar se potrivesc cu atmosfera.



Scenele de luptă din Fallout sunt strălucitoare pentru un RPG. **Tactica fără aventură nu are nici un farmec.**

**BAIE DE SÂNGE**  
Factorul violență poate fi programat.

**C**u toate că seria RPG *Fallout Tactics* poate fi jucată fără a apela la forță, hai să fim sinceri: tot mai distractive sunt misiunile în runde, unde trebuie să lichidăm mutanți, scorpioni uriași și nelegiuți. Cu *Fallout Tactics*, Interplay se întoarce în zilele post-apocaliptice din viitorul Americii.

Dumneavoastră sunteți comandantul unei grupe de maxim șase recruți din Brotherhood of Steel și trebuie să parcurgeți o campanie cu

20 de misiuni. Ba trebuie să eliberați un șef de trib ținut captiv, ba să escortați un vehicul de aprovizionare, ba să stingeți o revoltă. Din elementele pe care le cunoșteți din vechile RPG-uri nu au mai rămas decât valențele personajelor.

Recruții dumneavoastră prezintă anumite caracteristici speciale, precum rezistența și precizia de tragere, care trebuie îmbunătățite prin experiența câștigată în luptă. Din păcate, soldații nu vor

avea o viață personală proprie precum cei din omologul *Jagged Alliance 2*. Echipamentul nou se procură de la cei căzuți pe câmpul de luptă sau, între misiuni, de la cartierul general, unde puteți recruta și noi membri. Arsenalul conține tot felul de arme, de la bâte primitive până la modernele AK-47 și tunuri laser. În misiunile de final, trupeții dumneavoastră beneficiază de jeep-uri sau chiar și de tancuri.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ FALLOUT TACTICS

PRODUCĂTOR	DISTRIBUTOR
Micro Forte	Virgin
PREȚ	Ț. DE APARIȚIE
cca. 36 USD	A apărut
NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 266	Pentium II 650
64 MB RAM	128 MB RAM
HDD: 745 MB	HDD: 1.650 MB
SUPORT	
Direct3D	OpenGL
Virgin	CompuLink
Joystick	Eric's FastLink
MULTIPLAYER	
Single-PC -	Rețea 18
Internet 18	
1 jucător/pachet	

79

## OPINII RÜDIGER STEIDLE



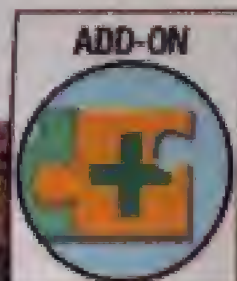
Din păcate, *Fallout Tactics* nici măcar nu se apropie de standardele impuse de *Jagged Alliance 2*.

Și cât m-am bucurat de apariția *Fallout Tactics*! Ca acum să stau plictisit în fața calculatorului, într-adevăr după un weekend plin de suspans. Cea mai mare problemă a lui *Fallout* este AI-ul adversarilor PC. Aproape toate schimburile de focuri se desfășoară după același tipic: se ia un personaj cu aptitudini de deghizare, se caută un loc ferit, de unde se lichidează fără probleme adversar după adversar. Iar dacă acești au curajul să pomească un contraatac (ceea ce nu se întâmplă prea des), intră în cursa pregătită de coechipierii mei, care mă acoperă. Presiunea timpului care se scurge, arsenalul foarte diversificat, vehiculele și valențele personajului nu compensează decât pentru scurt timp lipsurile mai sus amintite. Noroc că mai avem la dispoziție, pe lângă campaniile copilărești, un excelent multiplayer.

<b>GRAFICĂ</b>	60%
Tristă grafică izometrică	
<b>SUNET</b>	60%
Comentarii bune, dar puține	
<b>CONTROL</b>	70%
Accesarea inventarului este cam greoaie	
<b>MULTIPLAYER</b>	80%
O adevărată sărbătoare pentru RPG-iști	



# Sudden Strike Forever



**IN CREIERII MUNTILOR**  
Blindatele germane aflate pe cotă au o poziție avantajoasă față de fantele din vale.

**BAZDOKA** Infanteriștii din tranșee pot distruge chiar și tancurile cu ajutorul unui panzer faust.

**A VENIT, A VENIT TOAMNA...**  
O unitate americană de blindate a rămas blocată într-un păle de arbori. Aruncătoarele de rachete germane încep să-și întoneze recviemul.

După fiasco-ul înregistrat de Mission-CD-ul lansat fulgerător pe piață, producătorii vin cu **add-on-ul oficial care este pur și simplu delicios.**

**Î**n ciuda numeroaselor modificări ce se pregătesc pe Internet de către Sudden Strike Community, în prima versiune a hitului de blitzkrieg s-a simțit dureros lipsa anumitor inovații și unități. Iată de ce a apărut acum add-on-ul *Sudden Strike Forever*.

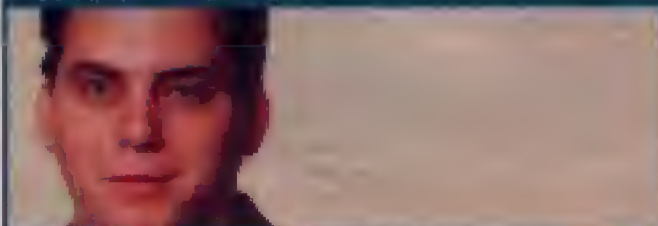
Pe lângă cele treizeci de noi unități ce se vor adăuga fiecărei tabere, alegerea adversarului va fi aleatorie datorită

unui programator de dificultate în trei trepte. Add-on-ul aduce 12 misiuni noi în patru campanii, zece noi hărți multiplayer și noi teatre de luptă, printre care și deșertul Africii, asigurând astfel suficientă temă de casă generalilor PC. Bătăliile au suferit numeroase îmbunătățiri: cu toate că noile misiuni nu se deosebesc de cele originale (distrugerea adversarului, menținerea unei poziții), controlul unităților

este vizibil îmbunătățit iar vehiculele au fost dotate cu marșarier. Imaginea a fost și ea optimizată, pe monitor fiind afișate icoane corespunzătoare transportorului pe care l-ați selectat. Simbolurile vă informează despre tipul și numărul infanteriștilor care sunt în vehicul. În fine, editorul de misiuni este deosebit de creativ, dând posibilitatea construirii unor bătălii complet noi.

MIHELE HORIA

## OPINII SASCHA GLISS



La ora de Sudden Strike Forever prezența este obligatorie pentru toți strategii!

*Sudden Strike Forever* este un add-on reușit și, în plus, optimizează valențele jocului de strategie. Noutățile aduse, de pildă generalul, deschid jucătorului noi vizluni strategice necunoscute până acum. Celelalte inovații, ca de exemplu icoanele pentru transport, descarcă câte ceva din stresul funcției de comandant. Îmbucurător este faptul că îmbunătățirile aduse sunt aplicabile atât noilor cât și vechilor misiuni și campanii. Singurul punct în minus ar fi gradul de dificultate extrem de ridicat care vă solicită la maxim simțul tactice și răbdare, chiar și la o setare inferioară. Din păcate, editorul de misiuni nu a făcut parte din pachetul nostru de testare și de aceea nici nu a putut face obiectul unui punctaj.

## PUNCTAJ SUDDEN STRIKE FOREVER

**PRODUCĂTOR** Fireglow **DISTRIBUITOR** CDV

**PREȚ** cca. 25 USD **T. DE APARIȚIE** 06. aprilie 2001

**NECESAR** Pentium 233  
32 MB RAM  
HDD: 270 MB **RECOMANDAT** Pentium III 500  
64 MB RAM  
HDD: 470 MB

**SUPPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick **Opțional** Gamepad  
Forța Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea 12  
Internet 12  
1 jucător/pachet

79

**GRAFICĂ** 80%  
Relief 2D obișnuit

**SUNET** 80%  
Comentarii și muzică originală

**CONTROL** 80%  
Lipsit de probleme și îmbunătățit

**MULTIPLAYER** 80%  
Genial: până la 12 generali în LAN



# Classics



## ADEVĂRAȚI GURMANZI

Vikingsii mănâncă cu poftă, moara și brutarul asigură hrana necesară.

## CEL MAI DRĂGUT

Drăguț realizații vikingi, cu căsuțele lor acoperite cu paie, fac parte din punctele strălucitoare ale jocului.

# Cultures

Drăguțul joc de construcție din casa Funatics strălucește prin inovații, la care jucătorii lui Settlers 4 nu pot decât să viseze.

**A**bia cu o jumătate de an în urmă, PC Games a încoronat *Cultures* cu titlul jocul lunii. Ceea ce la prima privire părea a fi un nou clon al lui *Settlers*, s-a dovedit a fi un hit palpitant de construcție cu multe idei proaspete. Conduceți un grup de vikingi din hibernalele plaiuri ale Groenlandei, prin Rockie Mountains până în America Centrală. De la țară la țară ridicați sate și

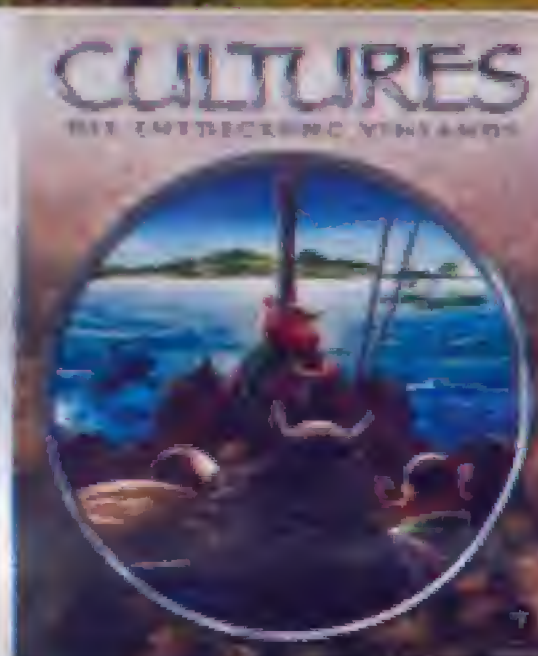
asigurați hrana, uneltele și îmbrăcămintea. Micii dvs. protejați nu sunt doar niște mașini mișunătoare de lucru ca în *Settlers*. Au nevoie de hrană, un acoperiș deasupra capului, învață meserii, merg la cumpărături sau lucrează, se căsătoresc și se înmulțesc fericiți, pe scurt au viața lor. Cine nu menține constant ochii asupra bunăstării cetățenilor săi va avea de-a face cu greve.

Menținerea activităților

economice și menținerea fronturilor cu alte triburi cu intenții inamice e o adevărată provocare. Fanii de construcție, care încă nu posedă *Cultures*, trebuie să îl cumpere la oferta de preț de buget! Sau treceți direct la ambalajul de lux, în care pe lângă programul de bază e inclus și recentul CD cu misiuni suplimentare.

Distribuitor ..... THQ

Preț ..... cca. 22 USD



## Știați că...

- ... unii angajați ai echipei Cultures a creat înainte la Blue Byte Settlers 2?
- ... pe pagina de web oficială [www.cultures.de](http://www.cultures.de) există un bonuspack comic ca download gratuit?
- ... vikingii adevărați au ajuns într-adevăr până în America?

## Bun și ieftin:

### Populos 3 - The Beginning



Best Computers, 180.000 lei

**D**upă apariția lui *Black&White*, parcă ne aducem aminte de cealaltă capodoperă a lui Peter Molyneux, care, la vremea ei anunța că drumul spre divinitate nu este chiar ușor.

### Sim City 2000



Best Computers, 180.000 lei

**S**eria *Sim City* face parte din clasicii de strategie.

Și asta pe bună dreptate: simulatorul de orașe îi pasionează atât pe fanii de construcție cât și pe cei de economie.



# Perspective sombre pentru jucătorii PC



GRAFICPOWER Screenshot-ul acesta arată cam ce se va alege în toamnă din noua versiune a lui Aquanox.

**F**anii consolelor își freacă deja bucuria mâinile. Și nu-i deloc de mirare: din punct de vedere grafic, jocurile pentru Xbox devansează fără milă actualele titluri PC. Doar că mulți uită faptul că până la apariția lui Xbox, preconizată spre sfârșitul anului, spirala hardware se învârtă cu mare viteză.

Dacă puteți juca grafic opulentul *Halo* pe "cutia cu minuni" a lui Microsoft, o placă GeForce3 e deja ceva obișnuit pentru mulți jucători PC. Și nu se știe niciodată de unde sare iepurele când e vorba de plăci grafice. Dacă producătorii de jocuri se vor hotărî în sfârșit să treacă pe suport T&L, atunci chiar că PC gamerii nu mai au de ce se teme.

Un lucru este sigur: ceea ce va aduce nou pe viitor Xbox și Nintendo Gamecube & Co. va fi în scurt timp posibil și pe PC, bineînțeles cu o susținere financiară serioasă. *Unreal Warfare*, *Doom 3* și *Aquanox* sunt trei titluri în fruntea topului, care nu vor lăsa clipe de odihnă sârmanei GeForce3.

**ACTION**  
Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Run

## Referința PC-Games: ACTION

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Unreal Tournament	Ego-Shooter	4	92
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	69	91
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	25	91
No One Lives Forever	Ego-Shooter	10	91
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	45	89
Deus Ex	Action-Adventure	33	89
System Shock 2	Action-Adventure	125	89
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	27	88
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	118	88
B-17 Flying Fortress 2	Simulator de zbor	46	87
Mechwarrior 4: Vengeance	Simulator roboți de luptă	9	85
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ego-Shooter	15	85
Tribes 2	Multiplayer-Shooter	NOU	85
Diakan	Action-Adventure	47	84
Unreal	Ego-Shooter	21	84
Counter-Strike 1.0	Tactic-Shooter	3	84
Outcast	Action-Adventure	114	84
Starlancer	Space action	121	84
Tomb Raider 2	Action-Adventure	188	83
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	72	82

## HIGHLIGHTS

- Pagina**
- 92** Classics: F.A.K.K. 2
  - 91** Serious Sam
  - 86** Tribes 2





# Tribes 2

Doar împreună vom fi puternici. În aceste bătălii, desfășurate pe imense teatre de luptă, pot lupta umăr la umăr până la 64 de jucători, tactica fiind mult mai importantă decât viteza de reacție.



**C**ei ce acționează pe cont propriu nu vor avea nici o șansă în *Tribes 2*. Premianții sunt doar cei care, pe lângă reflexe rapide, au și capacitatea de a lucra eficient într-o echipă. De vreme ce în aceste universuri se înfruntă trei triburi rivale, singura soluție este cooperarea în realizarea misiunilor tactice.

Varianța clasicului Death-match (single sau multiplayer) este și ea

într-adevăr la dispoziția jucătorului, însă aceasta nu

**Aspectele strategice și spectrul aproape nelimitat al armamentului sunt atuurile care au plasat Tribes 2 în elita jocurilor de acțiune.**

reflectă cu adevărat țesătura strategică ce stă la baza Capture the Flag trebuie să vă apărați propriul steag și să-l

capturați pe cel al adversarilor, pentru a câștiga puncte. Pe cât de simplu ar suna, această misiune este mai complexă decât cea oferită de alt mare titlu al genului, *Unreal Tournament*. În vreme ce *Unreal* se remarcă prin acțiunea necomplicată, *Tribes 2* oferă mult mai multe elemente, ceea ce are drept urmare un grad de suspans superior.

În dotare aveți mine, diverse tipuri de grenade sau





**PUNCT OCHIT** Turnul de pază inamic ne-a reperat și execută salve ucigătoare. Fără o divisiune pusă la cale de coechipieri, nu vom putea trece sub nici o formă.



**GARDEROBĂ DIGITALĂ** Într-un astfel de punct de inventar căpătați echipamentul pe care îl doriți.



**BODYCOUNT** În Deathmatch trageți în tot ce mișcă, lăsând deoparte tactica.

chiar turnuri de luptă mobile, a căror poziționare este deosebit de importantă. O armă bine poziționată, de exemplu în spatele porții proprii baze, reprezintă regula de aur a unei apărări de calitate superioară. Numărul armelor puse la dispoziție este invers proporțional cu numărul jucătorilor participanți; cu cât echipa dumneavoastră este mai numeroasă, cu atât mai redus este ajutorul suplimentar de

care vă bucurați, de exemplu tunuri mobile. Operațiunea de a pătrunde în baza inamică și a-i captura steagul nu e un lucru ușor, căci fiecare mișcare trebuie bine gândită. Cel care se avântă cu capul înainte va ajunge mult prea repede la cimitirul din deal. Judecarea obiectivă a tacticilor, hotărâri luate de comun acord și acțiunile sincronizate reprezintă combinația ce poate duce la victorie. Soldați în armuri grele ies pe

## De ce nu avem testcenter?

În perioada în care am testat noi jocul, **Tribes 2** nu era trecut încă de faza beta. În acest stadiu se caută înlăturarea bug-urilor și crearea unui echilibru de joc optim. Drept urmare, în joc se inserează nenumărate patch-uri, care au menirea de a modifica desfășurarea acțiunii. Cele mai mari probleme le-au întâmpinat utilizatorii de **Voodoo5**: nivelul framerate a scăzut într-atât încât nici chiar dezactivarea detaliilor grafice nu a adus vreo îmbunătățire. Această greșală urmând a fi remediată și performanțele optimizate până în momentul lansării jocului, nu am putut supune **Tribes 2** unui test hardware complet și de aceea testcenterul va fi publicat doar în numărul viitor.



## Regulile jocului în Tribes 2

### Deathmatch



Aproape oricine știe despre ce este vorba: clasicul Deathmatch. Cel care moare, pierde; cel care e gentleman și îl lasă pe celălalt să moară, învinge. În **Tribes 2**, jucătorii se echipează într-un punct de inventar cu arsenalul dorit. În **Unreal Tournament** sau **Quake 3: Arena (Q3A)**, elementele echipamentului sunt împrăștiate prin toate nivelele. Prin urmare, care e mai interesant? Sută la sută nu **Tribes 2**; moartea la secundă nu e prea convenabilă tacticienilor, mai ales că terenul deschis nu prea oferă spațiu propice lansării atacurilor-surpriză.

### Capture the Flag



Bucățița cea mai dulce din **Tribes 2**. Acest popular mode are la bază combinația eficientă între tactică și teamwork. Vă croiți drumul spre cartierul general inamic, cu scopul de a captura steagul acestora și de a-l duce în baza dumneavoastră. Pe de altă parte, dușmanul urmărește aceleași scopuri. Capture the Flag, pe scurt CTF, este o misiune întâlnită și în **UT** și **Q3A**, dar aici la bază se află acțiunea.

### Bounty



E chiar foarte frumos, dacă jucați cu mulți coechipieri. Fiecărui personaj i se trasează o anumită sarcină, iar cine dă greș pierde la punctare. O singură excepție este admisă: cel ce este vânat poate să se descotorosească de urmăritor.

### Rabbit



Un steag și mulți "culegători". Cine pune mâna pe drapel trebuie să facă față tirului celorlalți. Cu cât reușește să le țină mai mult timp piept, cu atât mai multe puncte primește. Și aici trebuie să vă folosiți de arealele deschise din **Tribes 2**. Fiecare vede miza și încearcă să pună mâna pe ea. Distracție totală, pe care nu o poate oferi nici **UT**, nici **Q3A**.

### Flag Hunters



Poate fi jucat atât în echipă, cât și solitar. Jucătorii se împușcă între ei pentru a pune mâna fiecare pe steagul celuilalt. Drapelele aduse la bază sunt echivalate în puncte câștigate. Mixajul dintre Deathmatch și Capture the Flag e veritabil doar în compania multor adversari.

### Capture and Hold



În românește, "Cucereste și menține". Trebuie să cuceriți turnurile inamice și sunteți punctat în cazul în care vă mențineți câțva timp pe poziții. Amatorii de **UT** cunosc acest gen de acțiune sub denumirea de Domination. **Tribes 2** profită de lumile întinse și deschise. Luptele din turnuri se duc până la ultima încăpere.

### Siege



Trebuie să cuceriți cartierul general advers într-un spațiu de timp limitat. De multe ori trebuie să rezolvați și misiuni intermediare. Înainte de a putea pătrunde în baza inamică, trebuie să îi distrugeți, de exemplu, generatoarele. Treaba nu e însă plictisitoare, deoarece aveți la dispoziție nenumărate elemente în arsenalul personal, artilerie grea, tancuri și bombardiere. Amatorii de **UT** au trăit deja această misiune, sub numele de cod Assault.



# Scurtă trecere în revistă a arsenalului disponibil

Alegerea corectă a armei poate decide automat soarta bătăliei din Tribes 2.

Cel ce nu combină eficace armele și le ignoră atuurile și slăbiciunile, va avea de suferit pe front.

## Armă cu raze



Muniția sa o constituie rezerva de energie. E folosită mai ales în încăperi, deoarece muniția folosită ricoșează din perete.

## Mini-armă



Inutilizabilă la distanțe mari datorită coeficientului ridicat de dispersare, dar e mortală în lupta de aproape, datorită frecvenței de tragere.

## Armă laser



Muniția sa o constituie rezerva de energie. Trage la distanțe foarte mari, cu mare precizie, dar e greu de mănuit.

## Spînfusor



Trage discuri de energie asupra adversarului, la distanță mare, explodând în momentul contactului. Are frecvență de tragere redusă.

## Aruncător de grenade



Aruncă grenadele la o distanță mai mare decât se poate manual. Timp de detonare: două secunde.

## Arma electrică



Nu e eficace decât în lupta de aproape. Produce pagube minore, dar absoarbe energia adversarului, făcându-l astfel vulnerabil.

## Mortier



Lansează proiectilele ucidătoare la mare distanță. Extrem de distructiv în combinație cu sistemul de ochire laser.

## Sistem de ochire laser



Nu produce pagube, dar este sistemul de ochire al mortierului. Activ numai atâta timp cât îl ajunge rezerva de energie.

## Aruncător de rachete



Rată de tragere redusă și muniție limitată, dar în schimb are o forță imensă de impact și rachete inteligente.

## Grenadă



Se aruncă manual, se lovește de pereți, dar nu explodează decât după un anumit interval de timp, creând pagube masive.

## Grenade-somnifer



Nu creează pagube materiale, dar preslunea din urma exploziei este enormă. Aruncă soldații prin aer, ceea ce îi va lăsa fără arme.

## Grenadă de semnalizare



Produce o lumină puternică, cu ajutorul căreia se pot marca puncte de pe hartă sau induce în eroare rachetele termosensibile.

## Grenadă orbitoare



Cine se află în preajma grenadei în momentul exploziei va fi orbit pentru câteva secunde și i se va albi monitorul.

## OPINII FLORIAN STANGL



**Halo ne promite doar pe anul viitor ceea ce Tribes 2 deja ne oferă.**

Nu cred că sunt mulți cei care au petrecut mai mult timp în compania lui *Tribes 1*. "Sesiunile de comunicări" de câte douăsprezece ore desfășurate în prezența altor nebuni de teapa mea sunt o mărturie lipsită de echivoc privind calitățile predecesorului. *Tribes 2* este chiar mai bun și, personal, îl consider cel mai reușit egoshooter orientat spre echipe aflat pe plată la ora actuală. Amatorii de *Halo* ar trebui să arunce o privire atentă și asupra lui *T2*. Singurul lucru care mă scoate din sărite îl reprezintă nerușinatele pretenții hardware pe care le ridică, căci grafica nu este chiar atât de superbă încât să ne devalizeze într-atât buzunarul. M-a luat gura pe dinainte... Cine știe ce surprize ne rezervă update-urile ce vor urma?

câmpul de bătăie și nu ratează aproape nici o țintă, franc-tirorii lichidează orice adversar ce atacă pe la spate, în timp ce trupele deghizate în uniforme inamice se infiltrează în comandamentul general al dușmanului. Pentru ca toate să decurgă precum vi le-am prezentat mai sus, e nevoie de o droaie de exercițiu și de un comandant care să coordoneze acțiunile. Situația întregii echipe poate fi vizualizată pe o hartă ce se activează printr-un simplu clic. Astfel puteți împărți armamentul coechipierilor, transferul acestora fiind afișat pe monitoarele combatanților. Durata deplasărilor este direct proporțională cu dimensiunile armurii. Un echipament greu protejează mai eficace împotriva salvelor trase de adversar și permite astfel angajarea în tiruri mai intense, dar încetinește și îngreunează mult mișcarea.

Dar jucătorii din Tribes nu trebuie să bată la pas imensele teatre de conflict, ci au acces la un anumit număr de vehicule. Folosindu-vă de

Hlobild-screen, vă alegeți instrumentul potrivit și urcați cu încredere la volan. Pentru a străbate rapid distanțele mai mari, cel mai potrivit vehicul se dovedește a fi Wildcat. Pilotul acestui aparat poate parcurge repede suprafețele plane, poate zbura deasupra apei și lua pieptis pantele cele mai abrupte, înzestrat fiind cu turbo-booster. Transportul trupelor este efectuat de aparate grele de zbor, astfel de aparate existând și în versiuni echipate pentru atac.

În timp ce navele de vânatoare se folosesc de tunuri laser, cele de bombardament lansează încărcături deosebit de distructive; pentru această operațiune e însă nevoie de doi jucători, un pilot și un ochitor-trăgător. Numai rachetele pot veni de hac atacurilor aeriene, dar lansarea acestora necesită la fel de intens muncă în echipă.

Partenerul dumneavoastră ia ținta prin mijloace laser, în timp ce dumneavoastră activați focurile. Având în

## ÎN CONCURS

Cei ce iubesc acțiunea rapidă și lipsită de complicații vor prefera cu siguranță o partidă de *Unreal Tournament*. Tacticienii care nu se tem de orele lungi petrecute în biroul operativ, adoră să încerce tot felul de arme futuristice și pun mare preț pe munca de echipă se vor bucura însă sincer de *Tribes 2*. În aceeași oală se află și *Counter-Strike*, cu un factor ridicat de realism și strategie, având de asemenea un arsenal de proporții. Principiul de joc este asemănător, folosind însă roboți de dimensiuni megalitice, interesant mai ales pentru marii solitari - *Mechwarrior 4*. Și codașul: *Hired Team Trial*.

Unreal Tournament 92

*Tribes 2* 85

Mechwarrior 4 85

Counter-Strike 1.0 84

Hired Team Trial 55





**PODUL** Acest nod strategic de pe pod se cucerește de cele mai multe ori cu pierderi grele.



**SUB PAZĂ** În baza inamicului se află steagul dorit și câțiva soldați care-l păesc cu riscul vieții.



**NOUĂ NE PLAC DETALIILE** De acum, e de bon ton ca într-un joc de acțiune armele să improaște aiurea tuburi goale de cartușe.

vedere faptul că relieful este foarte variat, vă puteți descurca o vreme și fără avioane, acest lucru fiind posibil datorită proviziei standard de rachete pe care o căpătați.

Dacă suprasolicitați aceste aparate, rămâneți însă rapid în pană de muniție și veți fi nevoit să dați ochi cu cruda realitate.

Lipsa de energie și supra-

încălzirea vor face din dumneavoastră ținte servite pe tavă rachetelor dotate cu termodetectoare. Chiar și acestea însă pot fi deviate cu ajutorul rachetelor de semnalizare.

Războinicii ajunși la ananghie nu trebuie să intre în panică, deoarece pot activa extra pack-urile. Acestea generează pentru un timp un

scut de protecție în jurul personajului sau efectuează reparațiile mecanice.

Vânătoarea se desfășoară mai ales pe baza mijloacelor neconvenționale de luptă, de genul încărcăturilor explozive detonate de la distanță și senzori de mișcare ce declanșează explozii la contactul cu inamicul. Din echipament fac parte uniforme de deghizare, plusurile de muniție și punctele mobile de inventar, ce fac posibilă reîmprospătarea forțelor aflate la distanță de bază.

Pregnanța strategică și gama extrem de variată a arsenalului și a elementelor suplimentare fac din *Tribes 2* un excelent joc de acțiune, ce ar putea suprasolicita nervii unui amator.

Un tutorial vă pune la curent cu regulile de bază ale jocului, pe parcursul a cinci misiuni interdependente, dar practica nu poate fi înlocuită în nici un fel.

Doar cel care va lupta de nenumărate ori în compania camarazilor va putea pătrunde prin rețeaua tactică țesută extrem de subtil, ascunsă în spatele bătăliilor.

Forumul și pagina de știri cuprinse în joc vă ajută la integrarea în comunitatea jucătorilor de *Tribes 2*, putând face schimb de experiență cu alți jucători prin intermediul chat-urilor orientate tematic.

O funcție automată de update vă ține continuu la curent cu ultimele noutăți apărute, scutindu-vă astfel

de enervantele incursiuni de căutare a patch-urilor pe Internet.

Conexiunea Internet este de altfel o condiție sine qua non pentru a putea savura acest joc, lucru valabil și pentru partidele single împotriva BOTS, a căror grad de dificultate poate fi reglat.

Computerul însă, fie ca adversar, fie ca aliat, nu se va ridica la înălțimea dorințelor dumneavoastră, decât cel mult pentru un exercițiu.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ TRIBES 2

**PRODUCĂTOR** Dynamix **DISTRIBUTOR** Monosoft

**PREȚ** cca. 37 USD **T. DE APARIȚIE** aprilie 2001

**NECESAR** Pentium II 400 64 MB RAM HDD: 600 MB **RECOMANDAT** Pentium III 800 128 MB RAM HDD: 600 MB

**SUPORT** Direct3D Vulkan Jovitec **OpenGL** Geforce4 Forge Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea 64 Internet 64 1 jucător/pachet

**GRAFICĂ** 80% Foarte detaliată, dar mare consumatoare de hardware

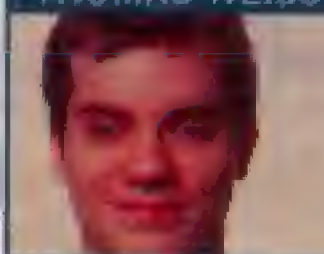
**SUNET** 80% Sunete de culise stilizate, ritmuri tăioase

**CONTROL** 70% Foarte complex, bun după acomodare

**MULTIPLAYER** 80% Cu BOTS e O.K., cu oameni e chiar grandios

85

## OPINII THOMAS WEISS



Cei înnebuniți după acțiune au de ce se bucura: *Tribes 2* cere un simț tactic de categoria I.

Jos pălăria! Nu numai că arată excelent, dar *T2* se și joacă în aceeași manieră. Și asta mai ales după ce te deprinzi cu controlul destul de complex. Până ce numeroasele combinații de taste o să vă intre-n sânge, va trece ceva timp. Apoi însă vi se deschid perspective neînchipuite, cum n-ați mai întâlnit în domeniul 3D shooterelor decât poate în *Starsiege: Tribes* sau diversele mode programs, de exemplu *Counter-Strike*. Profunzimea de care dă dovadă jocul aduce și un dezavantaj: adevărata plăcere a jocului nu poate fi trăită decât dacă jucați cu niște coechipieri de vază. De aceea, pentru veteranii *Tribes* cea de-a doua ediție nu poate fi altceva decât o revelație. Iar începătorii vor fi copleșiți de noul feeling îndată ce își vor reveni după șocul primelor dezastre.



# Serious Sam



## UN 3D ENGINE SERIOUS

Serious-engine-ul  
de concepție  
proprie poate  
cu siguranță  
mai mult.  
Și atunci,  
de ce atâta  
monotonie?!

Serious Sam vă va umple timpul liber cu **o droaie de monștri**, probabil cei mai mulți programați vreodată într-un joc PC

**J**ocul debutează prin a ne enerva cu o muzică pîtigăiată pentru copii, care se estompează mai apoi pentru a-i face loc Rambo - ului de serviciu, *Serious Sam*. Acesta scoate un ditamai gun-ul din care împroașcă foc în stînga și în dreapta. Niciodată până acum un principiu de joc nu s-a afirmat cu o mai mare claritate ca în acest joc: regula nr. 1 - trage-n tot ce mișcă, adversarii fiind la fel de interesanți: soldați fără capete,

tauri turbați sau scorpionii uriași. Pentru toți aceștia se aplică soluția finală: pistoalele, carabinele sau armele energetice, dar la mai mulți decibeli decât au reușit să însumeze toți veteranii genului.

Deoarece toate duelurile se desfășoară într-un singur fire-mode, orice acțiune tactică este în van - pur și simplu trebuie să ții degetul arătător pe butonul stîng al mouse - ului.

Teatrul de bătaie este însoțit de Egipt: luptați în umbra

palmierilor, în temple și scenarii ce sunt parcă transpuse din alte lumi. Totul vâjâie și din metru în metru explodează câte ceva, iar efectele orbitoare se țin lanț.

Toate bune și frumoase dar obositoare în lipsa unor variațiuni la temă.

Dacă v-ați plictisit să înfrunțați singur șleahța de monștri, puteți să vă luați amicii în echipă sau să vă încumetați în LAN sau pe Internet într-un clasic deathmatch.

MIHELE HORIA

**MOARTEA PÂNDEA ÎNTR-O BISERICĂ...** ...cel puțin asta face în *Serious Sam* atunci când nu bănuie pe afară.

## PUNCTAJ SERIOUS SAM

**PRODUCĂTOR** DISTRIBUITOR  
Groteam Best Computers

**PREȚ** T. DE APARIȚIE  
cca. 25 USD A apărut

**NECESAR** RECOMANDAT  
Pentium II 300 Pentium III 500  
64 MB RAM 128 MB RAM  
HDD: 100 MB HDD: 450 MB

**SUPPORT**  
Direct3D OpenGL  
Volan Gamepad  
Joystick Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 4 Rețea 16  
Internet 16  
1 jucător/pachet

68

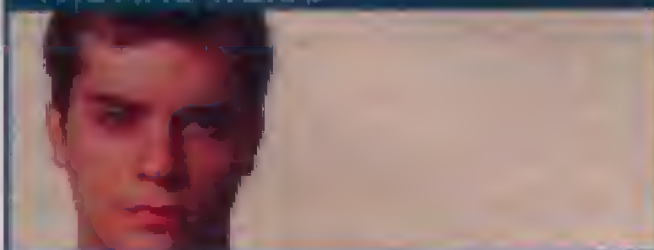
**GRAFICĂ** 70%  
Drăguț dar lipsit de variațiuni

**SUNET** 70%  
Putemic și bun

**CONTROL** 80%  
Standard-shooter

**MULTIPLAYER** 80%  
Cel mai bun mode

## OPINII THOMAS WEISS



Serious Sam e ca  
fast-food-ul:  
e bun da' nu îndeajuns

Dacă timp de o jumătate de oră mă distrez în lumea pastelată a lui *Serious Sam*, nu înseamnă însă că în cel de-al 31-lea minut nu mă voi plictisi de moarte: aceiași adversari, care se repetă la nesfârșit, mă atacă valuri-valuri pentru a termina în postura de carne de tun, nu pot să mă satisfacă la nesfârșit. Dar dacă iau o scurtă pauză, mă apucă din nou năbădăile căci principiul de joc e minunat de simplu, și apoi, aș vrea să încerc mai multe lucruri - o spadă cu două tăișuri, de exemplu. Trebuie să recunosc însă că, în rețea, vânătoarea de monștri e chiar palpitantă. Totuși, chiar și cel mai serios single-player ajunge după puține ore la secvența finală - ce ar mai avea oare de făcut? Eventual să aștepte apariția unor mode-uri drăguțe pe care sperăm să le pregătească producătorii amatori, doar potențialul necesar este asigurat din plin de engine-ul de calitate.



# Classics



FX GALORE Colorat, mai colorat, Heavy Metal F.A.K.K. 2



TAKE TWO Muierușca mănuieste chiar și două arme simultan. Cine lovește la momentul potrivit poate ataca prin combinații extrem de puternice.

## Heavy Metal F.A.K.K. 2

Trash-lady, Julie Strain își face în Heavy Metal F.A.K.K. 2 debutul în branșa jocurilor PC și culege laurii succesului.

**T**ipa mai mult decât bine proporționată care joacă rolul principal și-a făcut un nume în filme de categoria B, printre care și *Heavy Metal 2000*, unde apare pe post de amazoană de desen animat. Jocul se plasează în timp la 30 de ani după evenimentele petrecute în film. Un gringo amenință tihna ce domnește în acel petec de Eden, ceea ce nu le prea convine localnicilor.

Prin coloratele nivele 3D,

preluați comanda asupra femeii fatale gen Lara Croft, pentru a-l înfrânge pe răufăcător. Aveți la îndemână sculele necesare. Săbii de foc, mini-tunuri sau drujbe, Julie le mănuieste pe toate de parcă ar fi cratițele din bucătărie. Inamicii ei vor dona obligatoriu sânge, iar grafica bombastică și colorată e la înălțime datorită engine-ului *Quake 3*.

Veți fi orbit de varietatea efectelor speciale, fumigene sau luminoase, pe parcursul

peregrinărilor dumneavoastră prin temple de vis, metropole sau terenuri mocirloase.

Un punct în minus: în cea de-a zecea rundă, eroii încercați au pierdut luptând ore întregi prin întreg jocul.

Având în vedere prețul atrăgător, putem trece cu vederea acest mic neajuns.

Producător ..... Take 2

Preț ..... cca. 23 USD



### Știați că...

- ... pe [www.fakkyou.com](http://www.fakkyou.com) există un patch gratuit, care adaugă jocului un mod multiplayer, inclusiv Deathmatch?
- ... până și desenul animat *Heavy Metal 2000* conține atâta violență și scene de o morală îndolelnică încât este restricționat sub 18 ani?

## Bun și ieftin:

### Dungeon Keeper



Best Computers, 180.000 lei

**I** was made for loving you"... într-o lume subterană plină de capcane diabolice. Poate fi stăpânită partea întunecată? Vă veți da singuri răspunsul.

### X-Wing Collector's CD-ROM



THQ

**I**n spatele titlaturii de colecție se ascunde nu doar simulatorul de zbor *Star Wars X - Wing Alliance*, ci și versiunea *Elite X: Beyond the Frontier*.

În ciuda graficii cam bătrânoare, pachetul își merită banii, căci veți avea de-a face cu pirați spațiali și neguțatori interesați.



# Cine are de fapt nevoie de jocuri online?



Într-adevăr e așa că mai nou se discută tot mai mult despre jocuri online, decât ar avea ele efect asupra întregii piețe a jocurilor." Această concluzie a făcută cu ocazia expoziției de specialitate Milia din Canes, Doug Lowenstein, președintele uniunii de software americane. Cifra de afacere realizată în acest domeniu pe anul trecut a fost de doar 208 milioane dolari, întreaga brânșă de jocuri PC și video a atins 6,1 miliarde. Cu atât mai surprinzător este faptul că mai ales producătorii pretențioaselor RPG-uri realizează tot mai multe jocuri pentru internet. Potențialul pieței există, însă pentru a-l activa, calitatea și gameplay-ul produselor trebuie să mai crească mult. Căci în ciuda profunzimii de conținut cu *Everquest* sau *Ultima Online* nu se pot convinge jucătorii de ocazie să achite o sumă lunară. În special de aceea, nu pentru că ar exista alternative de înaltă calitate. Aproape toate titlurile noi conțin moduri multiplayer variate și se pot juca pe internet, uneori pe servere speciale cum ar fi de exemplu Battle.net-ul.

De aceea rămâne sub semnul întrebării dacă *Shadowbane*, *Dark Ages of Camelot* sau chiar și *Ultima Online 2* vor reuși să atragă jucătorii de la concurența de înaltă calitate a lui *Neverwinter Nights*, *Dungeon Siege* sau Add-On-ul lui *Diablo 2*, *Lord of Destruction* în lumea costisitoare a jocurilor online.

## FRUMUSEȚEA NU AJUNGE

Ultima Online 2 va trebui să ofere mult mai mult decât niște creaturi fantastice, pentru a capta permanent jucătorii.

## Referințele PC Games: ADVENTURE

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Baldur's Gate 2	RPG	6	92
Diablo 2	RPG	1	91
Baldur's Gate	RPG	66	87
Grim Fandango	Adventure	96	86
Escape from Monkey Island	Adventure	40	86
Vampire: The Masquerade	RPG	93	86
Baphomet's Curse 2	Adventure	62	85
Gothic	RPG	8	85
Ultima: Ascension	RPG	57	85
Final Fantasy 8	RPG	101	84
Planescape Torment	RPG	105	84
Monkey Island 3	Adventure	48	83
Blade Runner	Adventure	181	83
Darkstone	RPG	190	83
Discworld Noir	Adventure	147	82
Nox	RPG	64	82
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	110	81
Icwind Dale	RPG	94	81
Evil Islands	RPG	99	80
Gabriel Knight 3	Adventure	106	80

## HIGHLIGHTS

Pagina

95 Classics: Quest for Glory 5

94 Icewind Dale: Heart of Winte

94 Siege of Avalon



# Icewind Dale: Heart of Winter



## O NUCĂ TARE

Unul dintre punctele culminate ale jocului plin de lupte este bătălia împotriva unui zmeu și a adeptilor săi.

Nimic pentru papă-lapte: Heart of Winter vă cheamă la luptă eroii fără încetare.

**D**upă nimicirea cu succes a demonilor prin *Heart of Winter* în runda următoare. De această dată trebuie să împiedicați războiul dintre barbarii posedați și oameni într-un story linear. Din punct de vedere tehnic, add-on-ul se bazează pe cea mai nouă versiune a motorului Infinity, care a fost deja aplicată și în *Baldur's Gate 2* și oferă rezoluții mai mari (standard 800x600), precum

și meniuri pop-up care oferă o vizibilitate mai bună.

Gameplay-ul aproape că nu diferă deloc de original: veți cerceta peisaje outdoor, precum și complexe de peșteri, și veți elimina toate hordurile de monștri, cu forța pură, magia sau cel mai bine cu un amestec echilibrat din ambele. Ca răsplată, eroii dvs. primesc obiecte de dotare, aur și puncte de experiență.

Dacă ați adunat destule dintre acestea, veți avansa potrivit celei de-a doua ediție a regulilor AD&D, în funcție de caracter, teoretic până la nivelul 30. În concordanță cu acestea, și adversarii devin mai puternici. Paleta răufăcătorilor de elită se întinde de la trolul de zăpadă prin Yeti până la zmeu.

Deoarece veți trece la treabă încă de la început, *Heart of Winter* e de recomandat doar aventurierilor cu experiență (cel puțin nivelul 10).

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## PUNCTAJ ICEWIND DALE

PRODUCĂTOR: Black Isle  
DISTRIBUTOR: Best Computers

PREȚ: cca. 20 USD  
T. DE APARIȚIE: A apărut

NECESAR: Pentium II 233, 32 MB RAM, HDD: 200 MB  
RECOMANDAT: Pentium III 500, 64 MB RAM, HDD: 600 MB

SUPORT: Direct3D, Volan, Joystick  
OpenGL, Gamepad, Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1, Internet 6  
1 jucători/pachet

GRAFICĂ: 80%  
Mult îmbunătățită, datorită engine-ului nou

SUNET: 90%  
Sunete atmosferice, muzică genială

CONTROL: 80%  
Cunoscută și bună, aproape lipsit de slăbiciuni

MULTIPLAYER: 80%  
Aproape nici o diferență față de modul single player

82

# Siege of Avalon



## ISO-OLDIE

Grafica spartană amintește puternic de clasicul RPG Ultima 8. Grafica nu se poate apropia de hit-uri ca Baldur's Gate 2.

Vechiul RPG al lui Blackstar se găsește chiar și gratuit

**U**n gest drăguț: primul capitol al RPG-ului *Siege of Avalon* e pus gratuit pe internet de către distribuitorul Blackstar.

Intrați în pielea unui cavaler începător, plin de speranțe, care pătrunde în orașul asediat Avalon.

Aici constatați că fratele dvs. a dispărut într-o misiune. E chestiune de onoare că vă puneți șosete de zale și porniți în căutarea sa. Tipic genului, veți prăpădi pe drum monștri și soldați inamici, primind în schimb puncte de experiență, care fac din erouașul dvs. nepriceput un erou călit de lupte.

Din când în când veți rezolva misiuni mici, de exemplu când trebuie să găsiți pentru călugărul Massus un artefact pierdut. Vi se pare cunoscut? Așa și este: inovații de joc nu veți găsi în *Siege of Avalon*.

Nici din punct de vedere tehnic RPG-ul lui Blackstar nu se poate măsura cu liderul genului *Baldur's Gate 2*. Pentru fani însă merită neapărat să testeze demo-ul.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## PUNCTAJ SIEGE OF AVALON

PRODUCĂTOR: Digital Tome  
DISTRIBUTOR: Blackstar

PREȚ: cca. 18 USD  
T. DE APARIȚIE: A apărut

NECESAR: Pentium II 233, 64 MByte RAM, HDD: 610 MByte  
RECOMANDAT: Pentium II 450, 128 MB RAM, HDD: 800 MByte

SUPORT: Direct3D, Volan, Joystick  
OpenGL, Gamepad, Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC -, Internet -  
1 jucător/pachet

GRAFICĂ: 40%  
Amintește puternic de Ultima 8.

SUNET: 40%  
Trebuie să renunțați la speech.

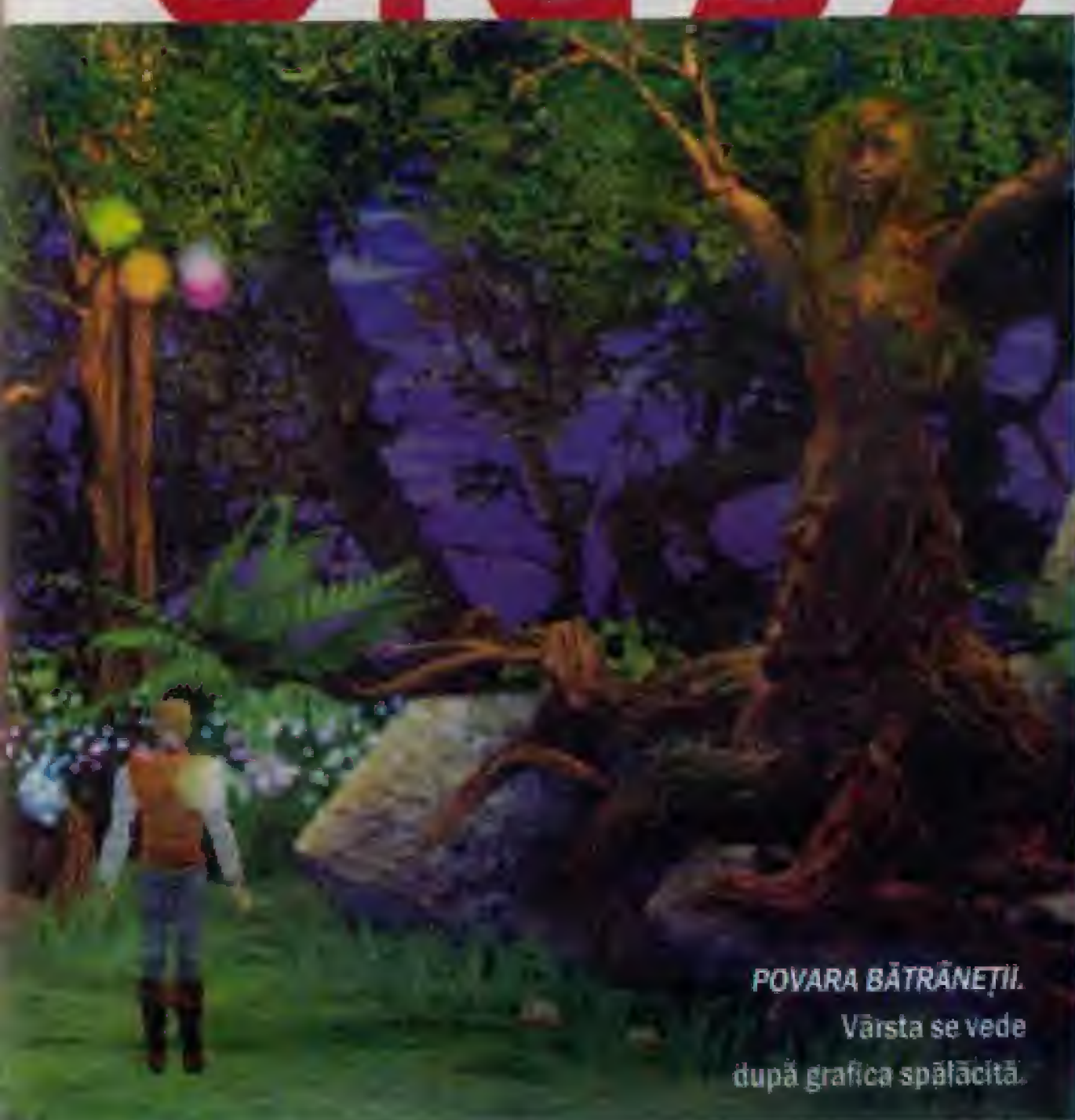
CONTROL: 50%  
Interfața e inutil complicată.

MULTIPLAYER: -%  
Calificare imposibilă

60



# Classics



**POVARA BĂTRĂNEȚII.**  
Vârsta se vede  
după grafica spălăcită.



**NU PRIVIȚI ÎN OBIECTIV!**  
Unghiurile de vedere se modifică  
în mod automat și îi pun în scenă  
pe actorii din Way Back To Krondor.

## Hellfire

Way Back To Krondor și Quest For Glory 5 apar în pachet nou. Ambele îmbină RPG-ul cu aventura.

**P**oveștile originale sunt rare în jocurile concepute pentru PC. Și *The Way Back To Krondor* iese în evidență între ele. Ideea în sine nu este genială - un profet și un pirat caută un artefact scufundat iar în postura prințului trebuie să împiedicați găsirea lui - dar felul și modul în care se derulează scenariul, sprijinit de muzică, e într-adevăr cool.

Grupul dumneavoastră cuprinde până la cinci figuri de la luptători până la magicieni.

Au loc permanent lupte, perspectiva se modifică automat ca și cum un regizor ar sta live la calculator. Sistemul de valori este efectiv, există și quest-uri - doar monotonia story-ului va deranja RPG-iștii înrațiți.

*Quest for Glory 5* e articolul mai săracăcios cuprins în pachet. În postura de războinic, hoț, paladin sau magician luați parte la duelul pentru coroană din țara Marete. Deveniți rege și aveți sarcina de a cuceri un

dragon. Puzzle tradițional e ceea ce se reduce deseori la sintagma "la timpul potrivit în locul potrivit". Diplomatii pot învinge prin arta dialogului, iar duelurile arată diferența de skill.

Neplăcut: grafica are un efect spălăcit, precum blugii vechi, iar controlul seamănă cu ruleta rusească.

Distribuitor ..... Havas Interactive  
Preț ..... cca. 16 USD



### Știați că ...

- autorul romanului luat drept model, Raymond E. Feist, a colaborat la producerea lui *Way Back To Krondor* fiindcă nu-i plăcuse transpunerea anterioară?
- La [www.voiceofhearts.com](http://www.voiceofhearts.com) găsiți soundtrack-ul de la *Way Back To Krondor*?
- Abia după cinci ani de proteste ale fanilor a apărut partea a IV-a QFG?

## Bun și ieftin:

### The Dig



THQ

**P**e baza unui concept al Papei de la Hollywood, Steven Spielberg, adventure-ul lui Lucas Arts a devenit rapid un clasic. Quest-urile cer minte ascuțită, dialogurile sunt purtate serios, comic sau sarcastic, iar soundtrack-ul îți trece prin stomac într-un mod orchestral. Grafica e veche ce-i drept, dar arată bine.

### Everquest Deluxe

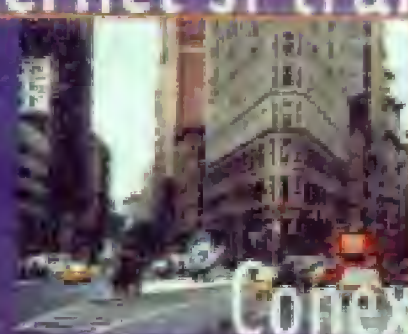


Ubi Soft

**P**entru eroii online care au sau simt cu adevărat nevoia de a se îneca în lumea complexă a RPG-urilor de la Sony, apare pachetul mult visat: Everquest, prea îndrăgite continuări *The Ruins of Karnak* și *The Scars of Velious* și, în plus, o figură simpatică, o hartă și o broșură Shorttips.



Furnizor de servicii internet si transmisii de date la nivel national



Conexiune la internet de 22 Mbps

Fluxuri digitale de mare viteza



**Bucuresti:**

Str. SI.Vineri nr.25, bl.105C, parter  
Tel: 01/ 301 08 50; Fax: 01/ 301 08 51  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)  
Web: <http://www.rdsnet.ro>

**Brasov:**

Str. N.D.Cocei nr.2A  
Tel: 068/ 47 41 34; Fax: 068/ 47 41 34  
E-mail: [info@rdsbv.ro](mailto:info@rdsbv.ro)  
Web: <http://www.rdsbv.ro>

**Oradea:**

Str. Independentei nr.24  
Tel: 059/ 44 72 52; Fax: 059/ 44 72 52  
E-mail: [sales@rdsor.ro](mailto:sales@rdsor.ro)  
Web: <http://www.rdsor.ro>



Romania Data Systems

**Timisoara:**

Calea Bogdanestiilor nr.2  
Tel: 056/ 29 45 10; Fax: 056/ 29 45 11  
E-mail: [office@rdstm.ro](mailto:office@rdstm.ro)  
Web: <http://www.rdstm.ro>

**Cluj:**

Str. Observatorului nr.5, bl.OS3, ap.57  
Tel: 064/ 43 88 30; Fax: 064/ 43 86 46  
E-mail: [office@rdscj.ro](mailto:office@rdscj.ro)  
Web: <http://www.rdscj.ro>

**Constanta:**

Str. Stefan cel Mare nr.123, bl. R1, sc.A, ap.4  
Tel: 041/ 63 99 29; Fax: 041/ 63 99 29  
E-mail: [office@rdsct.ro](mailto:office@rdsct.ro)  
Web: <http://www.rdsct.ro>

**Craiova:**

Calea Bucuresti, bl.17D, ap.13  
Tel: 051/ 41 65 79; Fax: 051/ 41 65 79  
E-mail: [office@rdsqv.ro](mailto:office@rdsqv.ro)

**Iasi:**

Str.Arcu nr.25 bl.Petru Rareș, sc.D, ap.1  
Tel: 032/ 11 63 00; Fax: 032/ 21 08 22  
E-mail: [office@rdsis.ro](mailto:office@rdsis.ro)

**Ploiesti:**

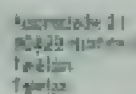
Str.Ion Marinescu nr.12, bl.3351, ap.7B  
Tel: 044/ 11 27 15; Fax: 044/ 11 27 15  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)

**Arad:**

Piata Spitalului nr.28, parter  
Tel: 057/ 21 22 76; Fax: 057/ 21 22 76  
E-mail: [office@rdsnet.ro](mailto:office@rdsnet.ro)



**DEPUNCTAT** Prin acest fax, PC Games a adus la cunoștința distribuitorului Ubi Soft sentința de depunere a lui F1 Racing Championship.



Abwertung Ft Racing Championship

Sehr geehrter Herr Bogdan,

In Ausgabe 04/2001 haben wir Ihr Produkt F1 Racing Championship getestet und mit 80% bewertet sowie einen Award verliehen. Die uns vorliegende Testversion unterschied sich nicht von der Verkaufsversion, die wir nach Redaktionschluss erhielten. Durch Beschwerden unserer Leser über Mängel in der KI der Computergegner testeten wir das Spiel erneut und stießen nach einigen Versuchen auf die gleichen Probleme. Da es ein Grundsatz der PC Games ist, bei fehlerhaften Verkaufsversionen zehn Wertungspunkte abzuziehen, müssen wir dies auch bei F1 Racing Championship tun. Außerdem wird Ihnen der Award Sportsplele 04/01 aberkannt, den PC Games nur an besonders herausragende Spiele verleiht. Sobald ein entsprechender Patch erscheint, der das Manko behebt, werden wir die Wertung wieder auf das alte Niveau korrigieren und den Award wieder freigeben.

Mit freundlichen Grüßen,

### Extras

din înștiințarea trimisă de către redacția  
PC Games Germania către producătorul jocului  
F1 Racing Championship UbiSoft

Stimate domnule Bogdan,

Redacția noastră a supus testării produsul dumneavoastră, F1 Racing Championship, în numărul 3-4/2001, acordându-i un punctaj de 90% și un award. Versiunea ce ne-a stat la dispoziție pentru testare nu se deosebește de cea apărută pe piață și pe care am obținut-o doar două închiderea editiei.

În urma plângerilor ce ne-au fost adresate de către cititorii nemulțumiți de comportamentul AI, am supus jocul unei noi runde de testări și am constatat existența acestor probleme. Deoarece în cadrul redacției noastre funcționează un principiu conform căruia jocurile ce ies pe piață într-o versiune ce conține erori pierd 10% din punctaj, nici F1 Racing Championship nu se poate sustrage regulamentului. În plus, se retrage premiul acordat, demn doar de jocurile deosebit de bine realizate. De îndată ce va apare un patch corespunzător care să înlăture aceste neajunsuri, vom restabili punctajul și vă vom returna award-ul.

**F**oarte rar se întâmpla ca PC Games să depuncea un joc foarte bun după apariția acestuia, dar nu avem altă posibilitate în cazul lui *F1 Racing Championship* a lui Ubi Soft. Iar pentru acest trist gest nici măcar nu sunt bug-urile răspunzătoare. Nu, ciudățenia la *F1 Racing Championship* este o inteligență artificială lăsată de capul ei, al cărei comportament oscilează imprevizibil între excelent și execrabil. În sesiunea de testări premergătoare

apariției, cei doi testeri ai noștri nu au observat greșeala și de aceea prezentăm scuzele noastre publicului cititor. Motivul erorii noastre nu este însă neglijența, ci faptul că, în mare măsură, AI-ul funcționează ireproșabil și constant. Greșelile încep abia după mai multe restartări ale traseelor. Iată deci cauza pentru care nu am observat comportamentul ciudat al adversarilor PC. După două sau trei curse single, am testat mai multe sezoane, pe parcursul cărora nu au

apărut incidente. Eroarea ne-a fost semnalată mai apoi de cititorii noștri și am luat-o de la capăt. Era O.K. chiar și după cea de-a șaptea cursă, dar în cel de-al optulea tur totul s-a întâmplat ca din senin: ceilalți piloți s-au tamponat, nu au reușit să intre în unele manevre și alte chestii de acest fel. Fenomenul nu se întâmplă de fiecare dată, însă destul de des pentru ca Ubi Soft să piardă premiul PC Games, iar *F1 Racing Championship* cele 10% din punctaj.

Titlu	Gen	Locul in top	Punctaj
Links 2001	Simulator golf	116	90
Need for Speed: Porsche	Curse	77	90
NHL 2001	Simulator hochei pe gheata	42	90
NBA Live 2001	Simulator baschet	112	89
FIFA 2001	Simulator fotbal	4	88
Grand Prix Legends	Simulator curse	88	87
Colin McRae Rally 2.0	Simulator rally	31	87
Madden NFL 2001	Simulator fotbal	123	87
Superbike 2001	Simulator motociclet	90	87
Grand Prix 3	Simulator F1	58	86
Pro Rally 2001	Simulator rally	90	86
Driver	Curse	98	85
Motocross Madness 2	Curse motocross	66	84
Need for Speed 4	Curse	113	84
Supreme Snowboarding	Simulator snowboard	217	84
Tony Hawk's Pro Skater 2	Simulator skateboard	130	84
Mercedes-Benz Truck Racing	Curse camioane	75	82
F1 Racing Championship	Simulator F1	38	80
Flight Simulator 2000	Simulator zbor	92	80

## Página

**99** *Classics: MB Truck Racing*

**98** *F1 Racing Championship*





**ORBUL GĂINILOR** Ricardo Zonta se avântă cu talpa-n pământ, deși nu pot trece neobservați.



**SFÂRȘITUL UNUI PILOTAJ DE RUTINĂ** În loc să frâneze, pilotul Bar intră din plin în nedumeritul Alexander Wurz.



# F1 Racing Championship

Proaspăt încoronatul titlu F1 Racing Championship face furori și devine obiectul unui test de reevaluare.

**E**xperții într-ale sporturilor cu motor din redacția PC Games nu au prea înțeles la început care este cauza atâtor plângeri în legătură cu adversarii PC din acest joc, căci testele efectuate pe versiunea finală la cele trei terminale ale noastre nu au scos la iveală lipsuri importante ale inteligenței artificiale.

După ce am primit însă versiunea de magazin, am devenit mai curioși și am reinstalat jocul. Rezultatul acestei retestări ne-a produs impresii diferite. În circa 80% din cursă, adversarii au avut un comportament exemplar. Celelalte 20% din cazuri s-au soldat însă cu start crash-uri

nemotivate, cu ieșiri inexplicabile în decor sau coliziuni datorate frânării în curbe și șicane.

Când am ridicat aceste probleme, producătorii au replicat că acest comportament ar fi programat astfel în totalitate intenționat, lăsând la voia întâmplării producerea unor incidente în comportamentul AI.

Experiența noastră de tester pare să confirme aceste declarații; sub diferite setări ale AI, am parcurs traseele pe întreaga lor distanță fără a întâmpina vreo problemă, fără accidente rupte de realitate sau gafe majore ale adversarilor PC.

Ghinioniștii însă pot ușor

nimeri într-o cursă cu adversari ieșiți din minți, care îi vor arunca în decor chiar în prima curbă.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ F1 RACING CHAMPIONSHIP

**PRODUCĂTOR** Ubi Soft  
**DISTRIBUTOR** UbiSoft

**PREȚ** oca. 40 USD  
**T. DE APARIȚIE** A apărut

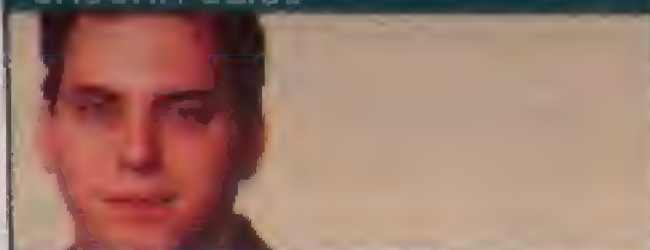
**NECESAR** Pentium II 300  
64 MB RAM  
HD: 46 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 600  
128 MB RAM  
HD: 600 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
**OPȚIUNI** Gated Pad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 2  
Internet -  
2 jucători/pachet

80

## OPINII SASCHA GLISS



Erorile aleatoriu programate în comportamentul AI i-au costat capul pe producătorii lui F1 Racing Championship.

Respectivii au fost, în principiu, bine intenționați; pentru a copia cât mai fidel evenimentele din lumea reală a Formulei 1, producătorii au dorit să sporească gradul de imprevizibilitate a adversarului. Partea nefericită este că transpunerea în joc a ideii a ieșit cam prost. Cu toate că de cele mai multe ori soluțiile alese de AI sunt cele bune, sinapsele eronate au ca rezultat accidente nemotivate. Cel mai enervant este că pilotul nu-și poate nici cum da seama de ce toată lumea a luat-o razna dintr-o dată. Și întrucât acest feature nu poate fi dezactivat, punctajul nostru de 90% nu mai este motivat. Rămâne să sperăm că acești artizani ai simulatoarelor de F1 vor remedia gafa printr-un patch, lucru nu foarte greu de realizat.

**GRAFICĂ** 90%  
Trasee și monoposturi excelent realizate

**SUNET** 80%  
Urlet de motoare, legătură decentă cu boxele

**CONTROL** 80%  
Se poate juca bine chiar și cu tastatura

**MULTIPLAYER** 80%  
Nu sunt posibile partidele prin Internet



# Classics

**COCKPIT** Cockpit - ul virtual asigură automat perspectiva optimă fără a reduce vizibilitatea.



**SENSITIVE** Contactele violente nu distrug doar caroseria ci și părți esențiale ale tractorului.

## Mercedes-Benz Truck Racing

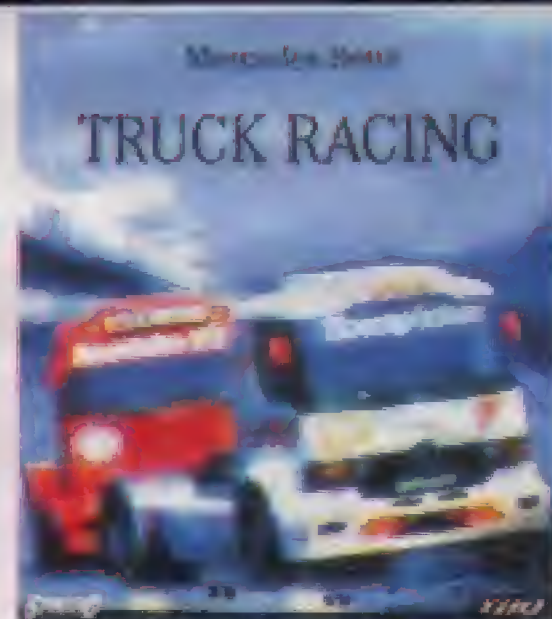
Nu e întotdeauna vorba de Formula 1: stilul abil de conducere și look - ul elegant fac din MB Truck Racing un serios concurent.

**D**acă la campionatele de curse preferați berea la cutie șampaniei, s-ar putea să vă simțiți excelent pe pistele de *Truck Racing*. Tractoarele trase la patru ace sunt pentru prima oară puse sub prelată digitală în *Mercedes - Benz Truck Racing*, fiind așteptate de o hoardă întreagă de fani care își pot transfera prin Internet o adevărată ploaie de informații despre tuning și ultimele recorduri per circuit. Vă înscrieți într-un campionat fictiv pentru a lua startul pe mai multe piste europene, în toate fazele concursului - training, calificări și cursa în sine. Pentru a obține prețioasele sutimi de secundă trebuie să ajustați bolidul cerințelor pistei, modificările efectuându-se la garajele echipei. Atuurile jocului sunt grafica

prețioasă și realismul pilotajului.

Grija pe care producătorii au manifestat-o pentru detalii iese în evidență mai ales în cazul carambolurilor, engine-ul grafic improșcând display-ul cu părți de caroserie, bucăți fumegânde de tablă și lasă urme de cauciuc ars pe pistă.

Distribuitor ..... THQ  
Preț ..... cca. 20 USD



### Știați că...

- ... viteza tractoarelor de curse este limitată electronic la 160 km/h? În *Mercedes - Benz Truck Racing* puteți dezactiva acest blocaj, atingând astfel o viteză de aproape 200 km/h.
- ... multe din traseele folosite de acest joc sunt rezerva-te și curselor de Formula 1?
- ... datele tehnice folosite de joc sunt rodul unei strânse colaborări cu Mercedes - Benz?

## Bun și ieftin

### FIFA '99



Best Computers, 180.000 lei

**S**eria care încă nu și-a atârnat bocancii în cui vă așteaptă, la prețul unui bilet de meci obișnuit, să vă dovedeți măiestria pe marile stadioane virtuale ale lumii.

### Need For Speed 2



Best Computers, 180.000 lei

**P**lăcerea de a conduce. Fanii lui *Need For Speed* își pot alimenta nostalgia cu mașinile oldies și traseele care cândva creau migrene și celor mai buni driveri.



# HARDWARE

OPINII  
ANDREI RITOK-SCHOTSCH



## Am ras Windows ME de pe hard și am scăpat de probleme

Curățenia de primăvară trebuie făcută ca lumea! Cu acest gând m-am pus și într-o oră și jumătate am salvat pe CD-uri toate datele importante și savegame-urile de la jocuri din calculatorul meu. De ce?

Am vrut să-mi instalez calculatorul complet din nou. Am mai intrat înainte repede pe Internet pentru a-mi procura cel mai nou driver la fiecare componentă. După asta am pornit soft-ul de inscripționare și am scris CD-urile.

În sfârșit pot să încep. Îmi formatez îmbătrânita versiune de Windows ME și simt o anumită ușurare! Această minune multimedia a lui Microsoft a făcut să cadă de câteva ori sistemul, ca să nu mai vorbesc și de vremea pierdută pe la cunoștințele mele, care se chinuie cu aceeași problemă.

După acest măcel digital, îmi partiționez HDD-ul în bucățele frumoase de câte 2 Gbyte și șterg colbul de pe cea de-a doua ediție a lui Windows 98. O pauză de somn peste noapte.

În cealaltă zi am petrecut 20 de minute plictisitoare de instalare, urmate de lungă instalare a tuturor driverelor: placă de sunet, placă grafică, DirectX 8.0 etc. Au mai rămas doar câteva programe de Office și sfintele mele tool-uri de online.

Așa arată un sfârșit de săptămână. În fine, am făcut ordine. Ei, dacă aș reuși să depun tot atâta efort și la spălatul vaselor...

Dacă v-ați gândit să vă faceți și dvs. curat prin calculator pentru a avea un maximum de performanță la jocuri, citiți articolele de la paginile 106-108 din rubrica Hardware a revistei.

## GENIUS TWINTOUCH WIRELESS

# Tastatură și mouse prin radio

Genius are în oferta sa un pachet nou format din tastatură și mouse controlate prin undă radio. Pe tastatură se găsesc 16 taste suplimentare, cu ajutorul cărora, printre altele, puteți controla și Windows Media Player. Pe lângă patru taste,

mouse-ul posedă și un mouse wheel și e alimentat, asemenea tastaturii, cu bateriile livrate. Senzorul radio se cuplează la porturile PS/2 pentru mouse și tastatură. Pachetul TwinTouch Wireless costă 65\$.



### PE RECEPȚIE

Fanaticii telecomenzilor, cu nevoie de mișcare nelimitată, apelează la duetul de periferice TwinTouch Wireless.

## VIDEOLOGIC VIVID!XS

# Placă grafică cu Kyro II



**ECONOMIC** Prin Kyro II Vivid!XS oferă din nou o soluție de performanță accesibilă.

Videologic comercializează o placă grafică cu noul chip grafic Kyro II. Vivid!XS dispune de 32 MByte memorie, care este tactată cu 166 MHz, la fel ca și chip-ul. Placa dispune și de o ieșire TV, iar ca accesorii primiți WinDVD. Pe lângă toate inovațiile grafice DirectX7, chip-ul e stăpân pe o procesare a imaginii care utilizează cu economie memoria. Unitatea geometrică lipsește din chip. Vivid!XS costă aproximativ 154\$.

## TYPHOON UNPLUGGED MOUSE

# Mouse Optic Wireless

Din partea firmei Anubis vine primul mouse optic fără cablu. Ca soluție pentru singura mare problemă (consumul mare de curent al senzorului optic), Anubis oferă ca soluție un Docking Station elegant. Pachetul de acumulatori alimentează mouse-ul de cinci taste cu energie timp de trei zile. Unplugged Mouse costă 43 \$ și are doi ani garanție.

### PROBLEME DE ELECTRICITATE

Unplugged Mouse-ul însetat de curent se livrează cu acumulator și Docking Station.





## TERRATEC SIXPACK 5.1+

### Sunet cinema la PC



**SURROUND** La CeBIT Terratec a prezentat SiXPack 5.1

SiXPack 5.1+ de la Terratec poate reda sunetele PC-ului, la alegere, prin două, patru sau șase canale (Dolby Digital). Placa dispune de o intrare și de o ieșire optică digitală. Software-ul, DVD-playerul și driverele sunt alăturate. A3D și Eax 1.0 și 2.0 sunt suportate, prețul plăcii fiind de 88 \$.

## LOGITECH TRACKMAN WHEEL

### Trackball optic

Garda elvețiană de controllere de la Logitec expune în magazine un nou Trackball. TrackMan Wheel utilizează aceiași senzori folosiți și în mouse-urile optice. Instrumentul USB se livrează cu drivere și soft de utilizare.

În preț e cuprinsă și o garanție de cinci ani.



**FEEDBACK** TrackMan Wheel e conceput doar pentru utilizatori dreptaci.

## GAMESURROUND FORTISSIMO II/MUSE XL

### Plăci de sunet în pachet dublu



Hercules a prezentat la CeBIT două plăci de sunet noi. Ambele suportă standardele de sunet 3D uzuale ca Direct3D, EAX (1.0 / 2.0) și A3D. Gamesurround Muse XL dispune de mufe pentru microfon, Gameport și două ieșiri stereo pentru patru boxe. Gamesurround Fortissimo II dispune de o ieșire și intrare optică digitală în plus față de colegul Muse, precum și de o mufă separată pentru căști. Muse XL costă 40 \$, iar Fortissimo II 60 \$.

## KENSINGTON TURBORING

### Trackball cu ScrollRing



Și maeștrii de design britanici de la Kensington au pregătit ceva deosebit pentru CeBIT. Deosebit la setul de mouse argintiu de la Kensington: un inel poziționat în jurul trackball-ului preia funcția unui MouseWheel programabil. Cele trei taste de mouse și funcțiile inelului se pot configura și programa foarte simplu prin software. Kensington ScrollRing poate fi cuplat la alegere, fie la portul USB, fie la cel PS/2. Mouse-ul inelat poate fi cumpărat cu 65 \$.

**ERGONOMIC** Forma ondulată și suportul mare pentru palmă îi conferă lui TurboRing un look deosebit.

## REFERINȚE

### Plăci grafice

<b>ATI</b>	
Radeon 32 MB SDR	83%
<b>Elsa</b>	
Erazor X	81%
<b>Gulliemot</b>	
3D Prophet	80%
<b>Creative</b>	
3D Blaster Annihilator	80%
<b>Matrox</b>	
Millennium G400 MAX	72%
<b>Hercules</b>	
3D Prophet II GTS 64 MB	92%
<b>Asus</b>	
AGP-V7700 Pure	91%
<b>Elsa</b>	
Gladiac	90%
<b>ATI</b>	
All-in-Wonder Radeon	90%
<b>Creative</b>	
3D Blaster GeForce2	90%
<b>Hercules</b>	
3D Prophet II Ultra	93%
<b>Leadtek</b>	
WinFast GeForce2 Ultra	93%
<b>Asus</b>	
AGP-V7700 Ultra Pure	93%
<b>Creative</b>	
3D Blaster GeForce2 Ultra	92%

### Plăci de sunet

<b>Creative Labs</b>	
SB Live! Player 1024	92%
<b>Videologic</b>	
SonicFury	88%
<b>Terratec</b>	
DMX XFire 1024	85%
<b>Terratec</b>	
Xlerate Pro	84%
<b>Videologic</b>	
Sonic Vortex2	84%

### Volane

<b>Microsoft</b>	
SW ForceFeedback Wheel 2	89%
<b>Microsoft</b>	
SW Precision Racing Wheel	83%
<b>Gulliemot</b>	
FF Racing Wheel	82%
<b>Thrustmaster</b>	
360 Modena Racing Wheel	82%
<b>Thrustmaster</b>	
360 Modena Pro Racing Wheel	80%

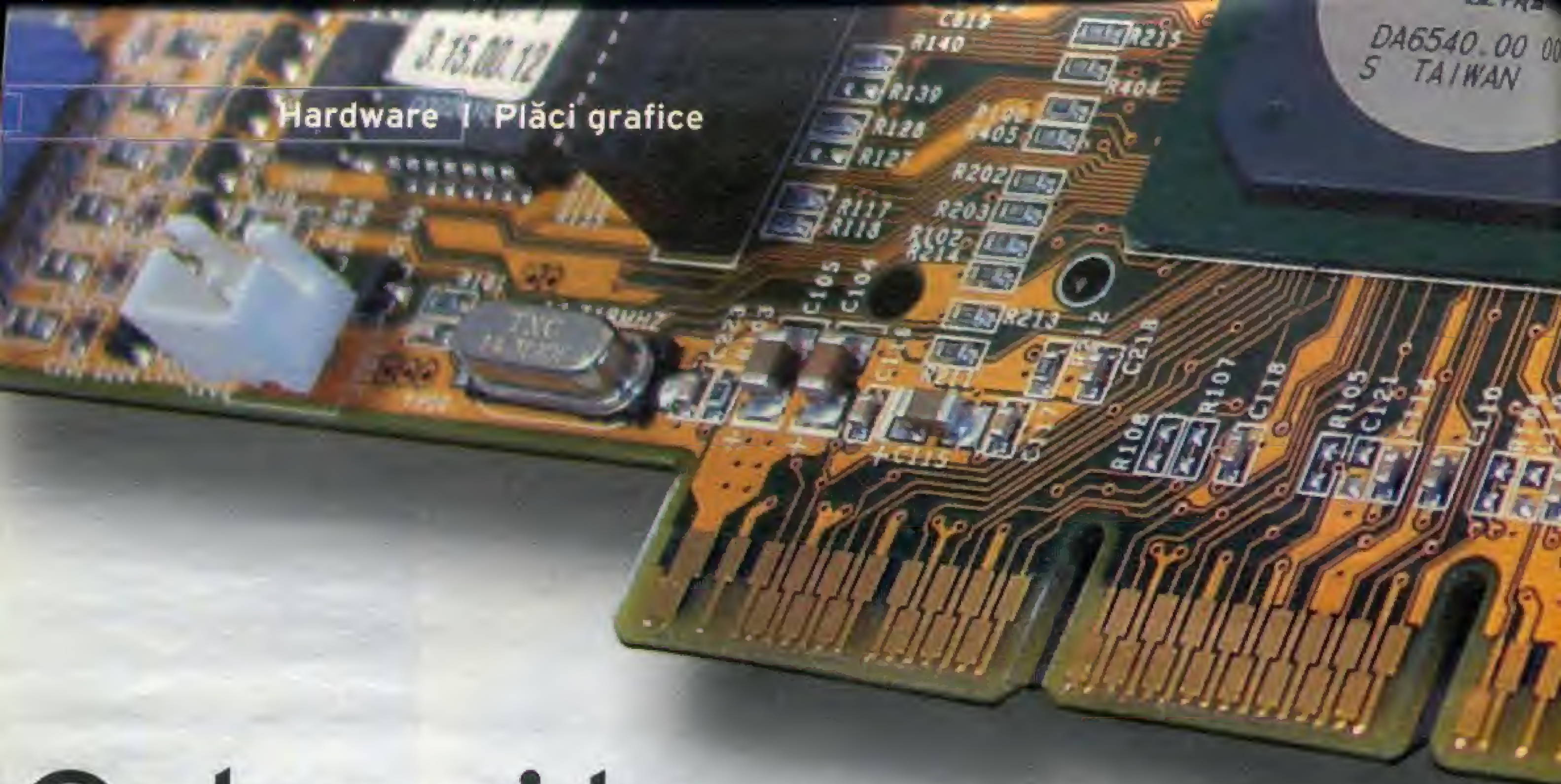
### Gamepads

<b>Microsoft</b>	
Game Pad Pro	86%
<b>Thrustmaster</b>	
Dual Power GamePad	83%
<b>Logitech</b>	
WingMan RumblePad	83%
<b>Interact</b>	
HammerHead FX	80%
<b>Saitek</b>	
P2000	78%

### Gamemouse

<b>Microsoft</b>	
IntelliMouse Explorer	86%
<b>Kama</b>	
Razer Boomslang 2000	83%
<b>Microsoft</b>	
IntelliMouse with IntelliEye	82%
<b>Logitech</b>	
MouseMan Wheel Optical	82%
<b>Logitech</b>	
iFeel MouseMan	81%





# Cel mai bun hardware grafic

În luna aceasta  
vă atragem atenția asupra  
nenumăratelor detalii,  
de care trebuie să Țineți  
cont neapărat **la achiziți-**  
**onarea unei plăci grafice.**

Ce e sigur e sigur.



**CĂDERE DE PREȚURI** Sub un sistem Pentium III 500 cu un GeForce2, Aquanox nu va fi probabil mai mult decât un show de diapozitive.

**L**a alegerea unui calculator, mulți cumpărători preferă un sistem complet, nu doar pentru că sunt complet dotate și gata configurate, ci și pentru că de regulă sunt mai ieftine decât PC-urile asamblate individual. Mulți însă se lasă orbiți de simpla valoare de MHz a procesorului, prin care își fac publicitate comercianții și lanțurile de distribuție. Un PC de jocuri în toată regula nu se mulțumește însă doar cu hertzii de sub capotă, ci necesită și o placă grafică corespunzătoare. Astfel de chestiuni neechilibrate sunt cele pe care le oferă noile sisteme Athlon de 1GHz și Pentium 4, care în mod incredibil vin cu plăci grafice cu performanțe slabe, care apelează la chip-uri ieftine învechite, cum ar fi de exemplu TNT2 M64. Aici trebuie să fiți deosebit de atenți, mai ales dacă intenționați să jucați jocuri 3D. Într-un asemenea caz, întrebați vânzătorul dacă vă poate dota, contra cost, sistemul cu o placă grafică mai performantă. La fel ca în cazul procesoarelor, și în cazul plăcilor grafice există nenumărate variații și prețuri. Una ieftină cu chip-ul vechi de Savage 4 o primiți deja pentru 60 USD. Performanța 3D a acestui Oldie însă șchioapătă. O placă Highend cu chip-ul GeForce2 Ultra costă însă 530 USD, dar pe calculatoarele rapide aduce cu sine mult mai multă performanță

3D. În această gamă de preț toată lumea găsește ceva potrivit. La prețurile diferitelor plăci grafice e dificilă stabilirea unui preț corect, căci mai ales plăcile cu chip-ul GeForce2 Pro pot varia la preț între 260 și 370 USD. De aceea pentru aprecierea noastră am apelat la prețuri medii. La achiziționarea unei plăci grafice trebuie să aflați dacă e vorba de o versiune normală de vânzare (așa-numite plăci Retail, cu ambalaj de carton, drivere, cabluri etc.) sau o versiune OEM, numită și Bulk. Cele din urmă sunt de regulă mai ieftine, însă la acestea se economisește permanent la pachetul de software și uneori se realizează cu componente mai ieftine. Un exemplu: Radeoni 64 cu ieșire și intrare video costă în varianta OEM cu 45 USD mai puțin decât versiunea Retail, fiind însă tactată cu o frecvență mai mică și având prin urmare o performanță mai mică. De aceea în comparație am ținut cont doar de variantele Retail, deci cele care se livrează în ambalaj de carton. De asemenea, în decizia pe care o luați în privința achiziționării mai trebuie să Țineți cont și de rezoluția în care (doriți să) jucați. Cu cât mai multe puncte de imagine va trebui să redea placa grafică în jocurile 3D, cu atât va trebui să fie mai performantă. Plăcile mai vechi de cele mai multe ori nu mai pot ține pasul în





adâncimi de culori de 32 Biți. De aceea cei care își fac upgrade la calculatorul vechi ca și cei care cumpără un sistem nou trebuie să arunce o privire asupra tabelului nostru, pentru a verifica cât de performante sunt plăcile grafice atât pe PC-uri vechi, cât și pe actualele PC-uri high end. Pentru aceasta am asamblat patru calculatoare de testare diferite, care au fost apoi rulate cu toate cele 16 plăci grafice. În domeniul de performanță joasă am utilizat un Pentium II 300, urmat de un PC-mediu cu Pentium III 500. Clasa superioară este compusă dintr-un sistem Duron cu 750 MHz și un PC Highend cu un Athlon 1.000 MHz.

Rezultatele confirmă faptul că laudata placă TNT2 M64 nu este o alternativă atât de bună pentru cei care joacă mult pe calculator. Puțin mai scumpa placă TNT2 Pro e cu ceva mai rapidă. Nici garda veche din casa Ati, plăcile Rage 128 Pro, nu-și mai merită recomandarea.

Cumpărătorii economi care caută o performanță bună își investesc mai bine banii într-o placă GeForce2 MX sau un Kyro3D. Și noua vedetă de procesare a lui Ati, Radeon, în versiunea sa cu 32 MByte SDR-SDRAM, își merită recomandarea, mai ales pentru că Ati a coborât prețurile. În categoria de peste 175 USD dorim neapărat să amintim orfanul Voodoo5 5500. Datorită coborârii extreme de preț, aceasta oferă un raport de preț - performanță foarte bun. Trebuie însă să știți că suportul producătorului la această placă nu este deloc garantat. Dar și în această categorie există alternative, ca de

exemplu plăcile grafice cu chip-ul GeForce 256 și memorie DDR sau Radeon 32 DDR. Peste 220 USD veți găsi unii dintre câștigătorii concursului nostru de performanță. Dacă plăcile GeForce3 vor intra după CeBIT în comerț, prețurile vor cădea cel mai mult în acest domeniu.

Cumpărătorii înțelepți vor aștepta prin urmare încă câteva săptămâni și vor da lovitură abia după ce toți producătorii și-au scos produsele noi pe piață. În cursa preț - performanță, plăcile GeForce2 au un punctaj încă destul de slab.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

# Uriașul maraton al chip-urilor grafice

Dintre cele 16 plăci grafice testate, am elaborat câștigătorul concursului preț - performanță. Din lipsă de spațiu, înșirarea e valabilă doar pentru sistemul Duron 750. Toate celelalte rezultate ale testelor vi le prezentăm pentru comparație în cifre de index (baza: Savage4).

Chipset	Preț	FPS PII 300	FPS PIII 500	FPS Duron 750	FPS Athlon 1.000
1. TNT2 Pro	83 USD (+27%)	24 (+20%)	33 (+43%)	40 (+66%)	43 (+79%)
2. GeForce2 MX	127 USD (+93%)	24 (+20%)	40 (+73%)	50 (+108%)	59 (+145%)
3. Savage4	66 USD	20	23	24	24
4. Rage128 Pro	105 USD (+60%)	21 (+5%)	32 (+39%)	35 (+46%)	37 (+54%)
5. Radeon 32 SDR	149 USD (+127%)	23 (+15%)	38 (+65%)	48 (+100%)	59 (+145%)
6. Voodoo3 3000	79 USD (+20%)	23 (+15%)	37 (+60%)	50 (+108%)	50 (+108%)
7. TNT2 M64	79 USD (+20%)	19 (-5%)	21 (-8%)	25 (+5%)	25 (+5%)
8. Voodoo5 5500	176 USD (+167%)	23 (+15%)	38 (+65%)	49 (+104%)	62 (+158%)
9. Kyro3D	154 USD (+133%)	22 (+10%)	37 (+60%)	42 (+70%)	47 (+95%)
10. GeForce 256 SDR 32	176 USD (+167%)	24 (+20%)	38 (+65%)	48 (+100%)	57 (+137%)
11. GeForce 256 DDR 32	198 USD (+200%)	24 (+20%)	41 (+78%)	52 (+116%)	65 (+170%)
12. Radeon 32 DDR	207 USD (+213%)	23 (+15%)	39 (+69%)	49 (+104%)	62 (+158%)
13. GeForce2 GTS 32	242 USD (+267%)	24 (+20%)	43 (+87%)	54 (+125%)	70 (+161%)
14. Radeon 64 DDR	264 USD (+300%)	23 (+15%)	40 (+73%)	51 (+112%)	66 (+175%)
15. GeForce2 GTS Pro	330 USD (+400%)	24 (+20%)	43 (+87%)	54 (+125%)	72 (+200%)
16. GeForce2 Ultra	484 USD (+633%)	24 (+20%)	43 (+87%)	55 (+129%)	74 (+208%)

Rezultatele benchmark-ului le-am obținut prin valoarea medie a imaginilor pe secundă atinse în benchmark-urile lui Unreal Tournament și Heavy Metal F.A.K.K. 2 în 16 și 32 biți. Fiecare calculator a fost verificat cu două plăci grafice.



# 3D Blaster GeForce2 MX PCI

**Plăcile grafice PCI noi** sunt o raritate. De aceea Creative realizează un GeForce2 MX pentru slot-ul PCI.



**P**entru 130 USD primiți o placă GeForce2 MX pentru slot PCI, la care s-a renunțat din start la o ieșire TV sau software DVD. În schimb, în ambalaj veți găsi o versiune full a jocului Rage Rallye. Pe placă, pe lângă chip-ul grafic lăsat fără răcire, se mai găsesc 32 MByte DDR-SDRAM (Double Data Rate) cu o frecvență de tact de 143 MHz (standardul MX: 166 Mhz). Aceasta însă poate fi accesată doar printr-un bus de date cu o lățime de 64 biți. În teorie, DDR-ul de 64 biți ar trebui să fie la fel de rapid ca memoria SDR de 128 biți. În testul practic însă, cu un Pentium III 733 (Asus CUSL2, 128 MB RAM, SBLive!) placa a pierdut în *Heavy Metal F.A.K.K. 2* și *Mercedes Benz Truck Racing* doar zece până la 15 procente față de MX-ul pe slot AGP.

În *Unreal Tournament* însă, mouse-ul agăța deja în meniu.

Același lucru s-a întâmplat și în joc. Pe un sistem Athlon a apărut aceeași problemă. În mod evident, GeForce2 MX PCI nu se înțelege cu engine-ul de joc *Unreal*. Deoarece multe jocuri actuale, ca *Rune*, *DS9: The Fallen* sau *Undying*, lucrează cu acest engine, am scăzut din punctajul plăcii. Prin urmare, pentru PC-urile cu grafică integrată fără slot AGP GeForce2 MX PCI nu este o soluție deosebit de bună.



## Radeon VE 32 DDR

Noul Radeon are ce prezenta la dotări, **aptitudinile sale 3D** sunt însă limitate.

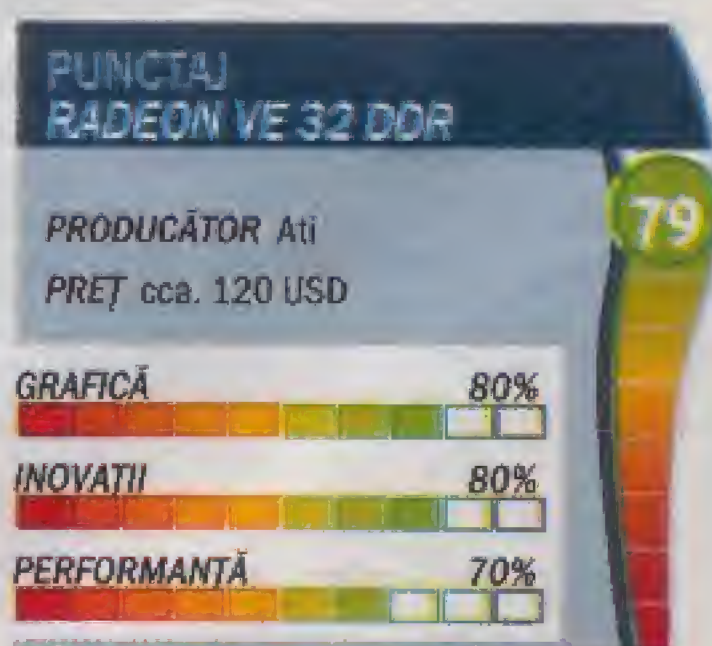


**I**n ambalaj, pe lângă Radeon VE se găsesc cabluri SVHS și Composite extrem de lungi, precum și un CD cu drivere și player DVD. Din punct de vedere al conectărilor, Radeon VE e un adevărat multitalent. Pe lângă ieșirea TV, se găsește desigur și o ieșire regulată de monitor și o ieșire DVI pentru utilizarea Digital Flat Panel-urilor. Printr-un adaptor DVI-VGA, puteți utiliza această ieșire și pentru utilizarea unui al doilea monitor.

Driverile necesare și DVD-player-ul Ati, precum și soft-urile necesare de driver sunt incluse în pachet. Chip-ul tactat cu 183 de MHz dispune doar de un cooler pasiv. Aceasta se datorează probabil faptului că la VE Ati a eliminat cel de-al doilea pipeline de procesare și unitatea geometrică. De aceea, pe fiecare tact nu se mai realizează decât un pixel cu maxim trei texturi. Fără Hardware

T&L însă scade înainte de toate performanța 3D în Open GL. E păcat, căci mai ales la calculatoarele mai slabe această inovație ar fi oferit o distracție mai lină în jocuri.

În benchmark-ul Direct3D cu *Unreal Tournament* VE se situează imediat după un GeForce2 MX regulat. În Open GL însă realizează cu 20% mai puține imagini pe secundă. Concluzie: o soluție multidisplay ieftină cu un chip Radeon gătit.





# Saitek Optical Mouse

Culorile necesită acomodare, designul e adecvat atât mâinilor mari, cât și celor mai mici ale jucătorilor, mouse-ul optic colorat de la Saitek poate fi utilizat atât de dreptaci, cât și de către stângaci, posedă trei taste, precum și un mouse wheel. Tastele lucrează precis cu micro-întrerupătoare de calitate înaltă. Suprafața tastelor e foarte mare, ceea ce se datorează, printre altele, formei simetrice a mouse-ului.

Rotița se poate învârti comod și prin forța de frecare oferă utilizatorului un feedback palpabil despre distanța parcursă cu rotița. Suprafața de contact nu încetinește decât puțin mouse-ul. Prin urmare, în combinație cu forma suplă a aparatului nu veți pierde niciodată controlul asupra acestuia. Mouse-ul optic se cuplează în exclusivitate prin

portul USB, cablul nefiind deloc scurt. S-a renunțat la un adaptor pentru mufa PS/2.

În micuța cutie de carton se găsește și o dischetă cu driverele pentru toate sistemele de operare Windows. În concluzie, Optical Mouse de la Saitek e un tovarăș solid în călătoriile pe tărâmurile jocurilor.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



PUNCTAJ SAITEK OPTICAL MOUSE	
PRODUCĂTOR Saitek	
PREȚ cca. 35 USD	
DOTĂRI	70%
INOVATII	80%
PERFORMANȚĂ	80%

# Saitek P1500

De la specialiștii de controllere vine un produs Force Feedback foarte puternic. Și pentru acesta s-a apelat la designul gamepad-urilor precursore, ca P2000.

P1500 nu dispune de TiltSensor, în schimb e la fel construit. Prin urmare, nu s-a schimbat nimic: P1500 posedă 11 butoane de foc, un mini-joystick analogic și un control de accelerație montat în centru.

Toate componentele, inclusiv crucea de control cu opt poziții, pot fi accesate cu ușurință și cu mâini mici.

Pad-ul se cuplează prin portul USB și se programează prin softul SGE alăturat produsului. Mini-stick-ul analogic îl puteți limita chiar și la un singur ax de mișcare (x sau y), fapt care ridică punctajul oferit pentru dotare. Această caracteristică

poate fi deosebit de utilă îndeosebi în jocurile de curse, deoarece veți putea conduce cu o precizie mai mare. Efectele Force Feedback sunt realmente puternice, iar pad-ul stă ferm în mâini.

Pentru jucătorii cu puțin spațiu pe masa de joc, P1500 este o alternativă ieftină în comparație cu perifericele Force Feedback mari și scumpe, cum ar fi volanele sau joystick-urile.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



PUNCTAJ SAITEK P1500	
PRODUCĂTOR Saitek	
PREȚ cca. 35 USD	
DOTĂRI	80%
INOVATII	80%
PERFORMANȚĂ	70%

# 360 Modena Racing Wheel

De la prima vedere aruncată asupra noului model, profesioniștii cu experiență ai curselor vor recunoaște cu siguranță cât de puternică e înrudirea lui Modena de la Thrustmaster cu vechea serie Nascar.

Forma carcasei, sistemul de retenție și poziția volanului au fost preluate și încă mai oferă, așa cum o făceau și pe atunci, proprietăți deosebite de conducere. Fixarea e stabilă, iar cele doi micro-întrerupătoare și cele două cruciulițe de control de pe frontul volanului sunt de bună calitate. Doar axul volanului e plasat puțin prea jos. Volanul se conectează, la alegere, prin USB sau prin gameport.

Unitatea cu pedale pentru accelerație și frânare e de asemenea destul de reușită: distanțele de apăsare și arcurile diferire asigură ca la cursele de testare, de exemplu în *Need For Speed: Porsche*, să se obțină o

senzație de conducere bună. Unitatea de pedale nu ne-a sărit niciodată de sub picioare în timpul testării. Arcuirea puternică, împreună cu suprafața gumată a volanului, oferă o precizie de control foarte bună, prin care pot fi stăpânite cu ușurință și traseele foarte bogate în curbe.

În testele de lungă durată însă după un anumit timp ne-au deranjat puțin efectele puternice de vibrație ale lui Modena.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



PUNCTAJ 360 MODENA RACING WHEEL	
PRODUCĂTOR Thrustmaster	
PREȚ cca. 52 USD	
DOTĂRI	80%
INOVATII	70%
PERFORMANȚĂ	70%



# Spălatul ferestrelor

V-a amorțit sistemul după lenea hibernă? Atunci trebuie neapărat să vă **lustruiți Windows-ul**. Cu recomandările noastre de tuning vă veți îmbroscăta rapid sistemul de operare pentru primăvara jocurilor.

**TOOLS****TIP #1:  
Defrag rapid**

Hard disk-urile sunt unități de stocare în masă, dar din păcate nu sunt și arhive bine sortate. Din acest motiv, unitățile repartizează fișierele sub Windows 95/98/ME pe întreg discul. Abia FAT-ul (File Tabel Allocation) indică cu precizie unde se află fragmentele de fișiere. De aceea accesarea datelor durează în mod logic mai mult, căci înainte de a avea acces la date hard disk-ul trebuie să găsească toate fragmentele unui fișier. Pentru a nu vă accelera doar jocurile de zi cu zi, defragmentați în mod regulat hard disk-ul. Programul necesar pentru aceasta îl găsiți în „Start / Programs / Accessories / System Tools / Disk Defragmenter”. Acest tool aranjează toate fișierele de pe disc în ordine unul după altul. Pentru o rulare neperturbată, dezactivați în prealabil screensaver-ul și modul standby.

**TIP #2:  
Un defrag ordonat**

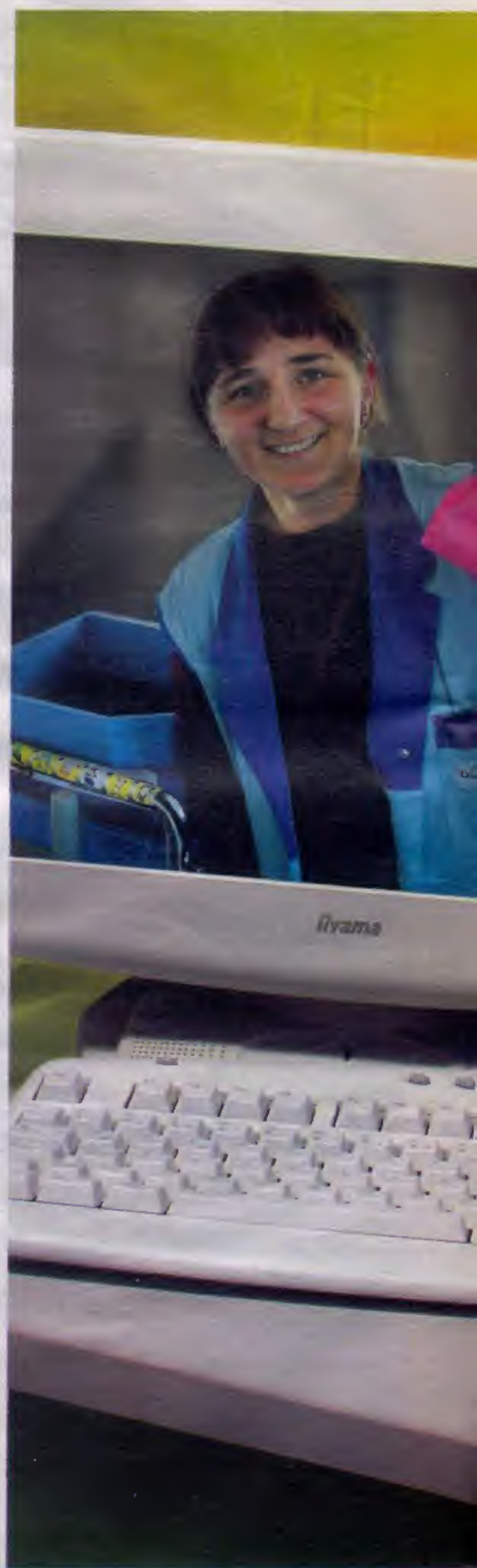
La defragmentare (vezi Tip 1), unele fișiere nu sunt optimizate, mai exact acelea de care se folosește în acest timp Windows-ul. Între ele se numără, printre altele, și imensul Swap

File. Acesta ar trebui să fie și el optimizat. Înainte de a începe defragmentarea, dezactivați Swap File-ul lui Windows, după cum urmează: dați clic cu tasta dreaptă a mouse-ului pe icon-ul „My Computer” și selectați „Properties”. În fișierul „Performance” dați clic pe „Virtual Memory” și o treceți pe aceasta pe automatic. După aceasta, restartați calculatorul și executați programul de defragmentare după cum e descris în Tip 1. După această procedură, activați din nou Swap File-ul și introduceți la User Define dublul memoriei sistemului dvs.

**TIP #3:  
Și mai mult tuning HDD**

Pentru a accelera și mai mult accesarea HDD-ului, puteți utiliza tool-ul Cacheman de pe CD-ul nostru (sau de pe [www.outertech.com](http://www.outertech.com)).

După lansare, programul vă arată toate resursele disponibile ale sistemului. Pentru a modifica dimensiunea buffer-ului de scriere și citire a HDD-ului, bifați întâi „Enabled”. Numai după aceea puteți mișca indicatorul. Mai mare înseamnă aici de regulă mai rapid. La punctul „File Cache” puteți modifica Swap File-ul pentru numele de foldere și de fișiere. Dacă nu sunteți sigur pe setările dvs., în meniul „Settings” puteți







găsi câteva propuneri predefinite. Acolo găsiţi setări pentru „Power User” sau „3D Games”. După modificări nu trebuie decât să reîncărtaţi PC-ul dvs.

#### TIP #4: Reducerea autostartului

Aşa-numitele programe de autostart sunt pornite automat pe parcursul lansării Windows-ului, fără ca dvs. să puteţi împiedica în mod direct acest lucru. Pentru a putea totuşi selecta care dintre aceste programe să fie încărcate, Windows vă pune la dispoziţie un program numit „System Information” („Accessories / System Tools”). În punctul de meniu „Tools” găsiţi „System Configuration Utility”. În cartea de registru „Config.sys” sau „Autoexec.bat” puteţi prelucra fişierele de start.

Dacă nu lucraţi decât în Windows, puteţi îndepărta toate punctele din aceste fişiere. În fişierul „Startup” puteţi elimina din procedura de start toate programele deranjante, cum ar fi de exemplu „Load Power Profil”. Nu trebuie decât să îndepărtaţi bifarea din dreptul acestora. La următoarea restartare veţi scăpa de aceste programe. Nu modificaţi opţiunile la punctele „Scan Registry” şi „System Tray”.

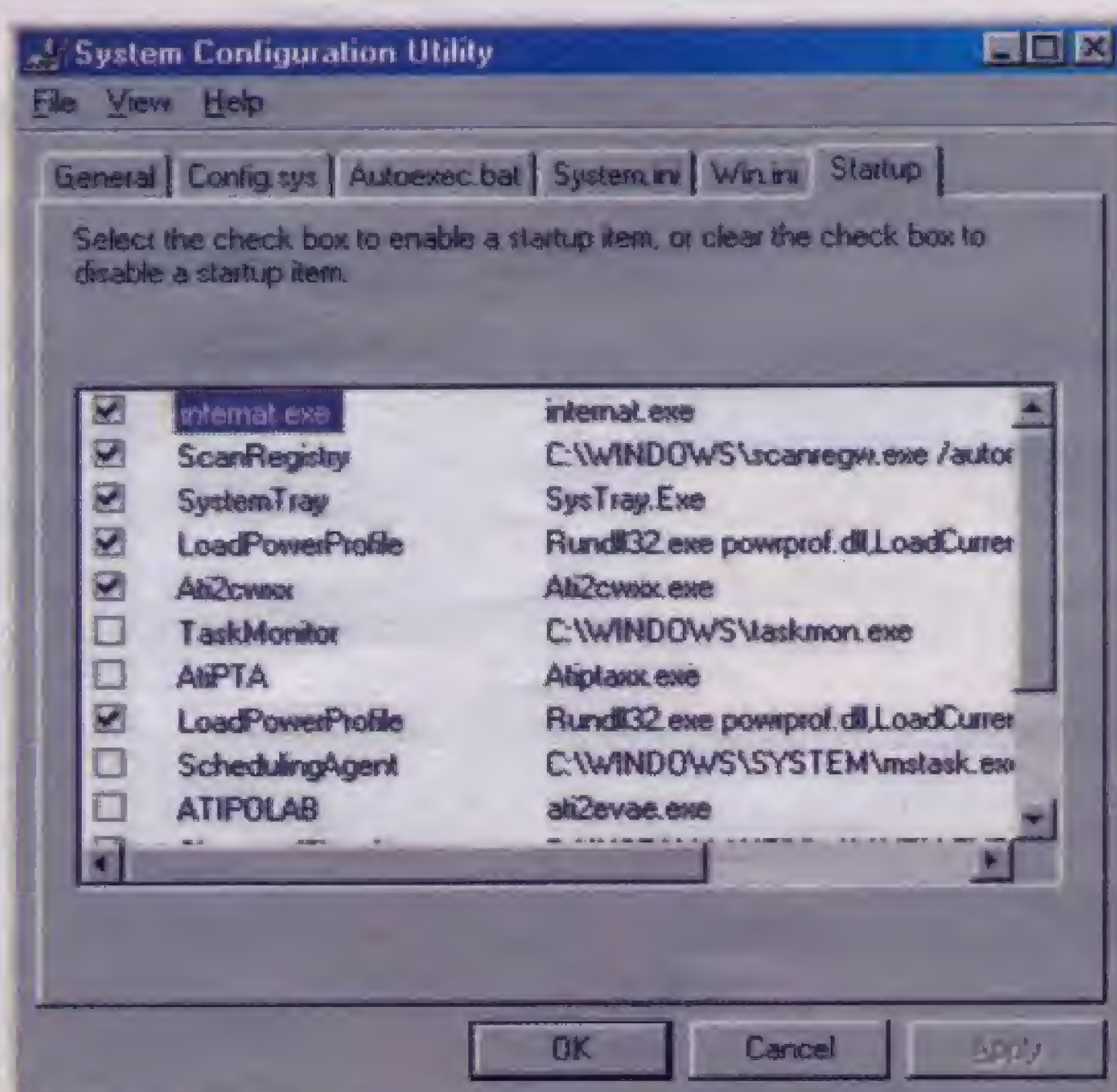
#### TIP #5: Dieta Registry-ului

Registry-ul e inima şi sufletul Windows-ului. De-a lungul timpului, acest fişier creşte tot mai mult în dimensiune, datorită instalărilor şi deinstalărilor de programe. Programul „Reg-Cleaner” de pe CD-ul nostru vă poate ajuta la îndepărtarea acestor elemente. Acesta realizează o listă a tuturor soft-urilor instalate şi vă permite ştergerea registrelor acestora. Cu RegCleaner puteţi stabili programele care să fie lansate la startup. Ca supliment, tool-ul vă afişează o listă a tuturor fişierelor de Dynamic Link Library (.dll) încărcate, care nu pot fi şterse.

#### TIP #6: Coadă la monitor

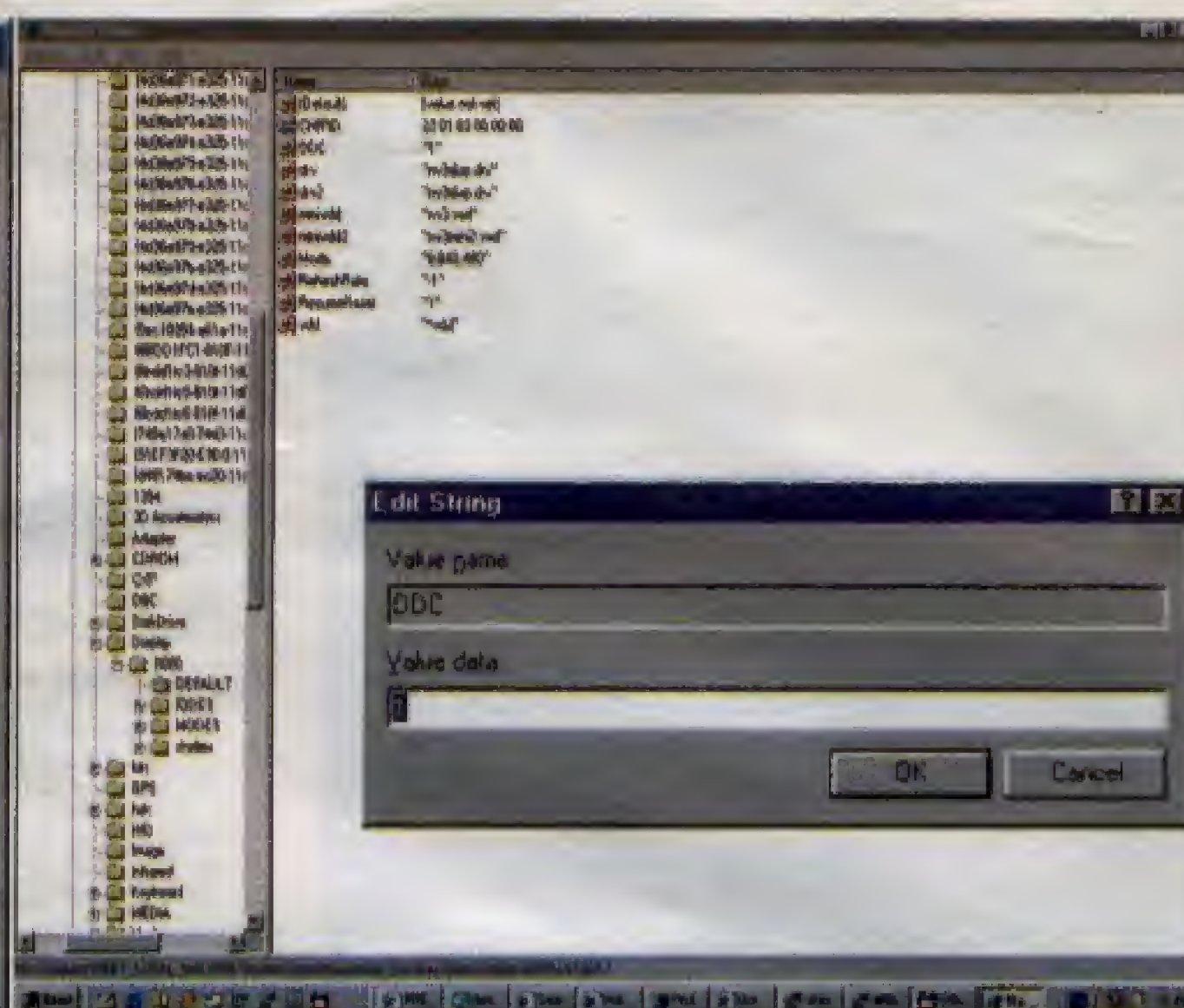
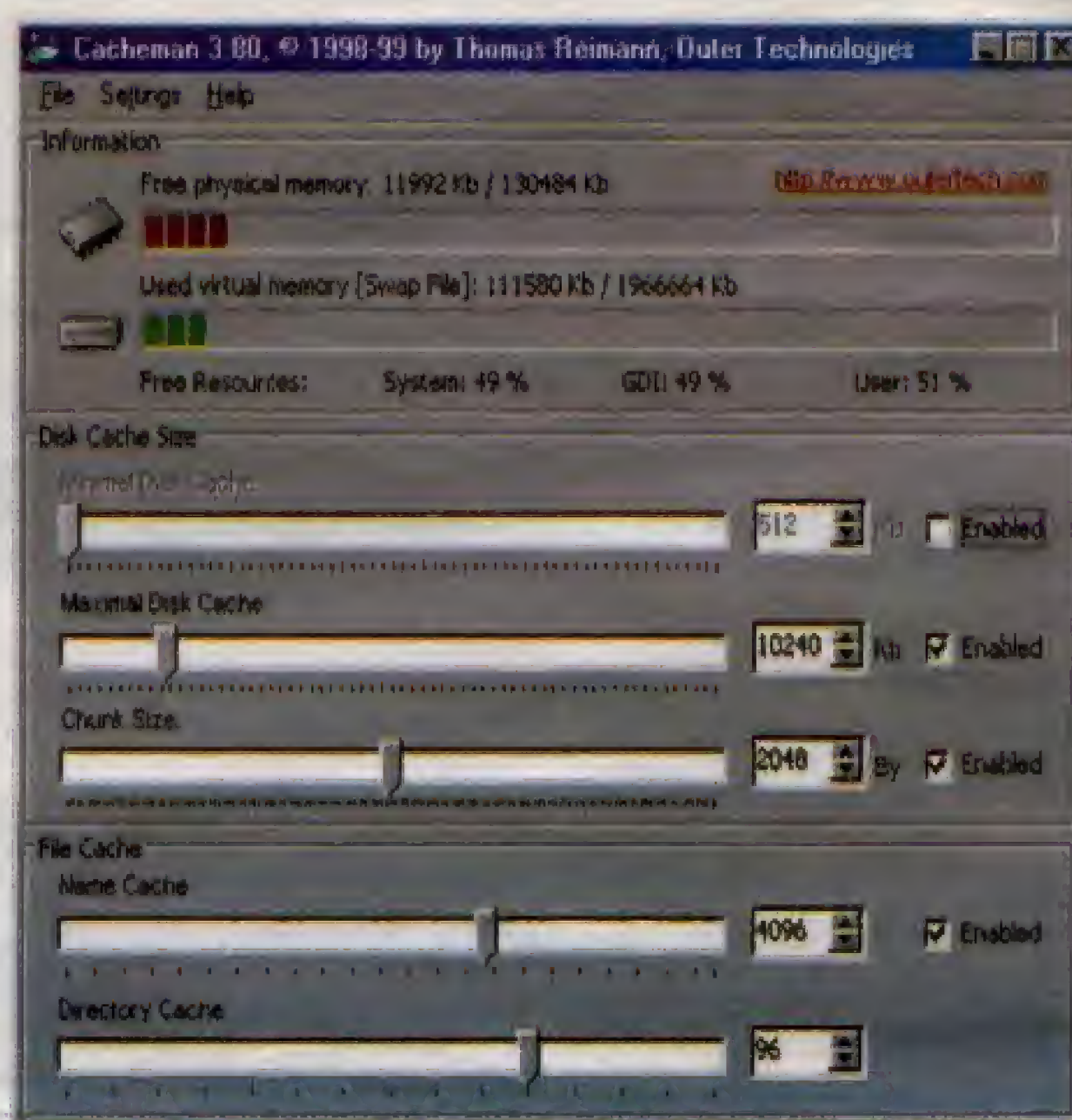
La fiecare start, placa dvs. grafică încearcă printr-un canal propriu de date (DDC, Display Data Chanel) să comunice cu Windows. Prin aceasta se încearcă de exemplu transmiterea unor date Plug & Play.

Dezavantajul constă în faptul că această procedură încetineşte pornirea sistemului cu câteva secunde. Dacă aveţi un monitor



**PONT SECRET** Prin Microsoft System Information puteţi scurta şi lista programelor autostart. Puteţi dezactiva de exemplu RealPlayer.





**FĂRĂ PERICOL** Pentru a evita perioadele inutile de așteptare de la pornirea sistemului, închideți pur și simplu canalul de date dintre monitor și placa grafică.

vechi fără DDC sau chiar un monitor cu mufă BNC, acest transfer de date e inutil. Pentru a dezactiva DDC-ul, deschideți fereastra de dialog „Run” și introduceți „regedit”. În Registry Editor intrați în folder-ul „HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Class\Display\<nnn>\Default”. Porțiunea „nnn” este un număr de patru cifre (0001, 0002 etc.), care se orientează în funcție de numărul de plăci grafice și de drivere instalate. Acum modificați valorile „DDC” din fereastra din dreapta pe „0”. Dezavantaje nu există. Monitorul dvs. va funcționa în continuare perfect. Dar pentru ca acesta să poată lucra în rezoluție și rată de refresh maximă, trebuie să instalați manual driverul monitorului. Driverele corespunzătoare le veți găsi pe website-ul producătorului corespunzător.

## TIP #7: TweakUI pentru Windows

Cu un alt tool de pe CD-ul nostru aveți acces asupra tuturor parametrilor de sistem importanți.

Despachetați pur și simplu arhiva Powertoy de pe CD. Instalarea o lansați apăsând cu tasta dreaptă a mouse-ului fișierul „tweakui.inf” și apăsați apoi pe „Install”.

Acum selectați programul în Control Panel. Caracteristicile Start Menu-ului le modificați în secțiunea „Mouse”. Tot aici puteți seta și numărul de click-uri de mouse necesare lansării unui program.

## TIP #8: Și mai mult TweakUI

În secțiunea „New” găsiți alte opțiuni foarte interesante. Prin bifare puteți stabili care documente să apară la click-ul drept al mouse-ului în submeniul „New”. Aici puteți dezactiva și ecranul de

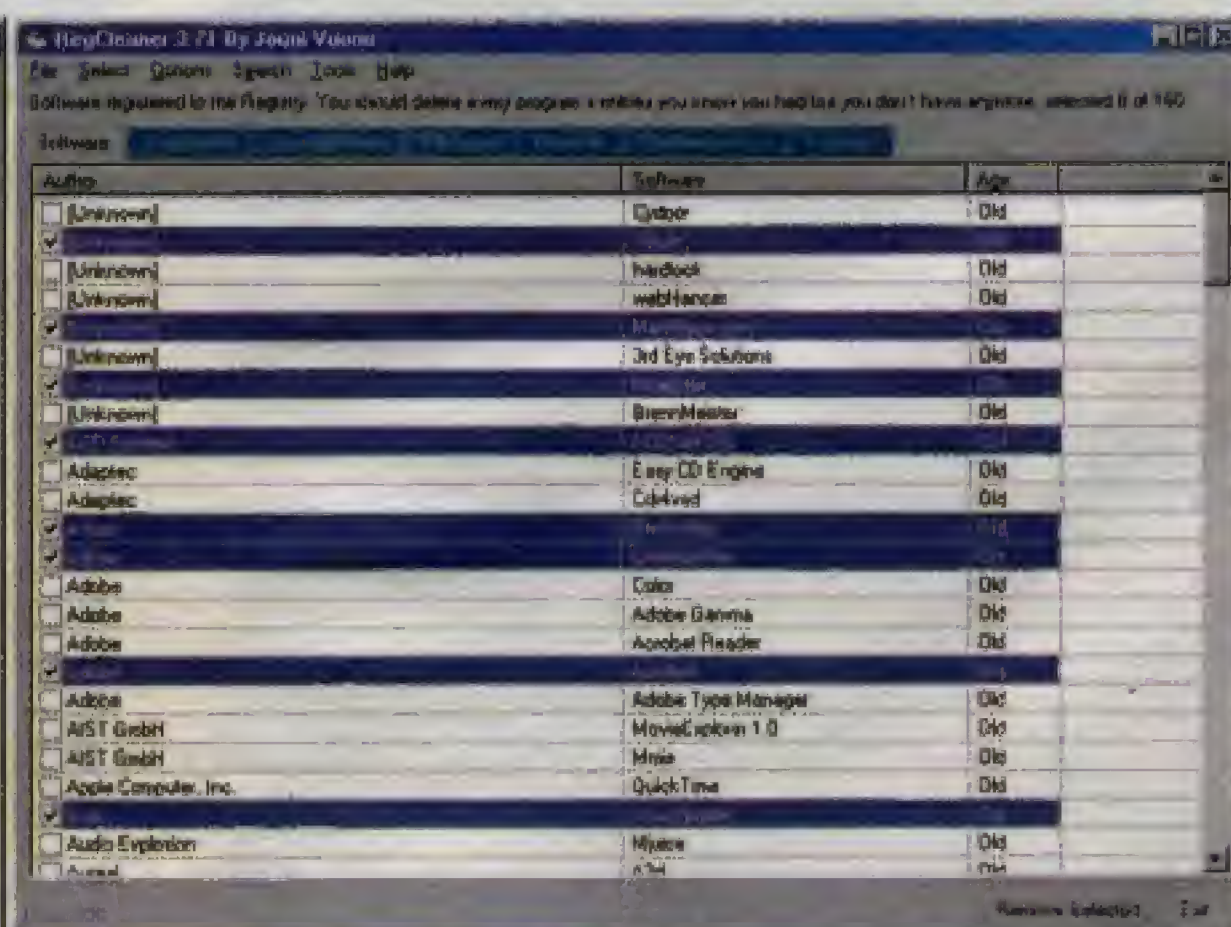
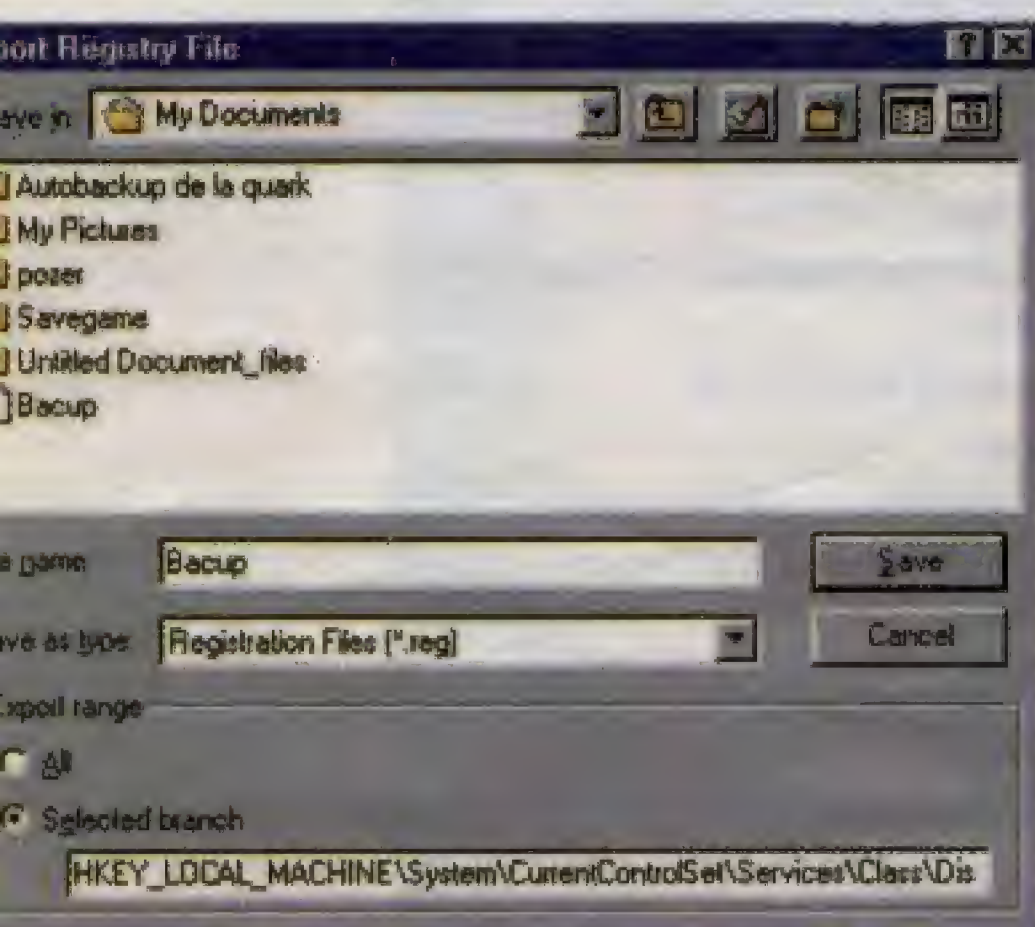
lansare Windows în secțiunea „Boot”.

Tot aici găsiți și alte setări interesante ale procedurii de startup. Dacă aveți acasă o mică rețea, vă puteți ușura puțin logon-ul cu TweakUI. Funcția „Automatically logon” vă anunță după fiecare restartare în mod direct în rețea. Aici se salvează User Name-ul și password și se sare peste acest request.

În secțiunea „desktop” puteți alege care icon-uri de sistem să se afișeze pe desktop.

În registrul „Add/Remove” puteți șterge pur și simplu și instalările distruse din meniul „Add/Remove Programs” (din Control Panel).

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



**CE-I SIGUR E SIGUR** Înainte de a întreprinde modificări în Registry, mai bine salvați-l.

**PUTERNIC** Cu Powertoy de pe CD-ul revistei puteți face multe modificări de detalii în sistemul dvs.

**STAY CLEAN** Pentru a menține Windows-ul proaspăt, scăpați din când în când registry-ul de balastul nefolosit. Pentru aceasta, utilizați pur și simplu programul RegCleaner de pe CD-ul nostru.

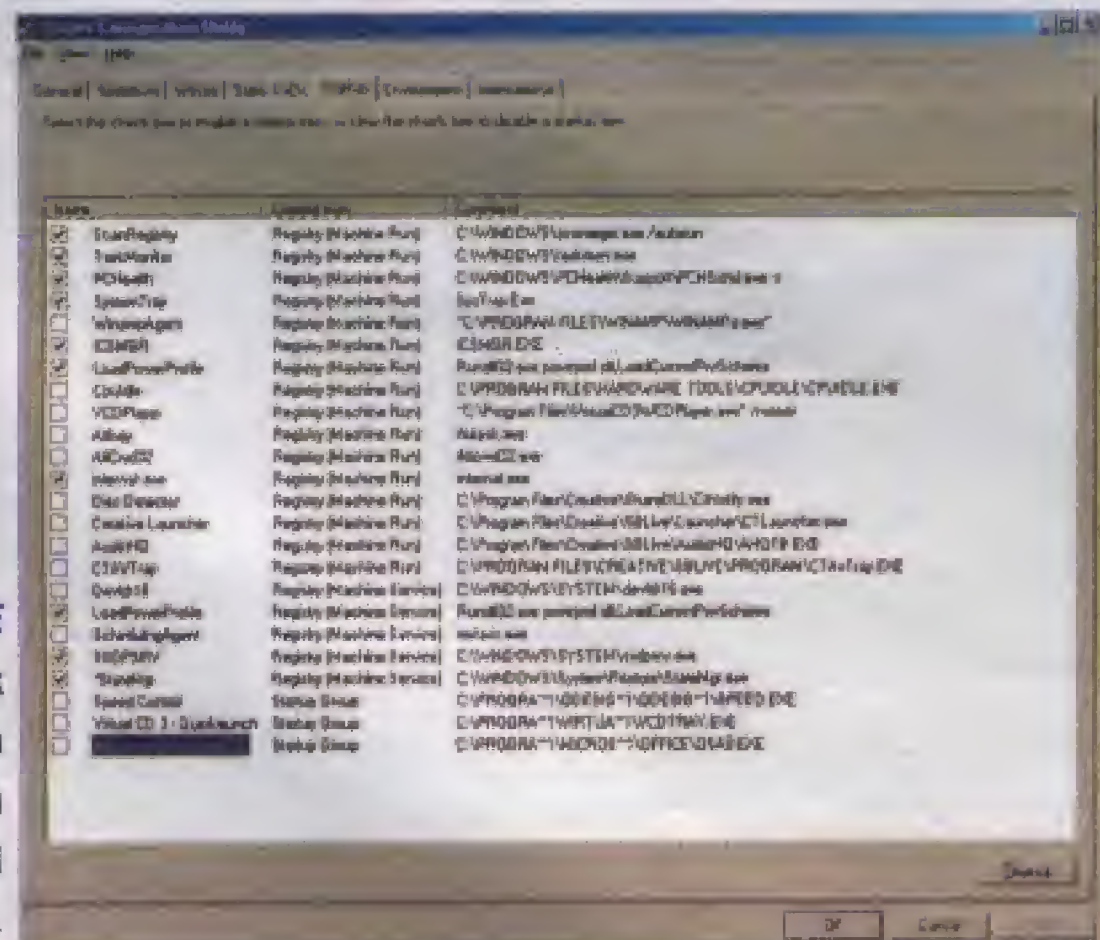


**COMPARAȚIE** Instalați benchmark-ul de pe CD-ul nostru și comparați valorile cu cele din noul nostru testcenter.



# Benchmark pentru toți

Cât de rapid rulează jocurile pe PC-ul dumneavoastră? Testcenterul PC Games vă informează. Noi vă explicăm cum puteți obține **valori de benchmark de încredere**.



**FRÂNĂ DE LANSARE**  
După Benchmark puteți din nou activa programele din startup cu ajutorul lui MSConfig.

În noul testcenter găsiți și o rubrică referitoare la benchmark-ul de jocuri 3Dmark2000. Comparându-vă cu rezultatele obținute de sistemele noastre de testare puteți vedea dintr-o singură privire în ce domeniu se încadrează PC-ul dumneavoastră. Singura condiție: instalați 3Dmark de pe CD-ul nostru și țineți cont de indicații: sistemele noastre de testare rulează în Windows 98 Second Edition, cu cele mai actuale drivere precum și cu DirectX 8.0a. Pe sistemele AMD (Athlon și Duron) sunt instalate driverele VIA 4-in-1 ([www.via.com.tw](http://www.via.com.tw)).

Calculatoarele și componentele acestora nu sunt supratractate, prin urmare nici ale dumneavoastră nu ar trebui să fie. De asemenea, dezactivați toate programele de fundal din startup-ul sistemului. Pentru aceasta dați clic pe

„Start/Run”, introduceți „misconfig” și confirmați prin Enter. În fișierul Startup găsiți setările tuturor programelor care sunt inițiate imediat după pornirea sistemului. Dezactivați programe de background ca ICQ, AOL Instant Messenger, WinAmp, programe antivirus, Real Player sau Creative Launcher (SoundBlasterLive!) și alte consumatoare de performanță pe care le-ați mai instalat. Acum confirmați modificările, restartați PC-ul și sunteți gata pentru bechmark-ul nostru.

Nu modificați nimic la setările 3D ale lui 3Dmark2000, pentru a obține rezultate comparabile. La căderile programului de testare modificați rezoluția Desktop-ului la 1.024x768 și 16 biți adâncime de culori. Lansați pur și simplu benchmark-ul de pe CD-ul nostru și așteptați rezultatul.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



# No Name War



Probabil cititorii noștri își amintesc promisiunea pe care revista PC Games a făcut-o la începutul anului 2001, aceea de a sprijini firmele românești producătoare de jocuri sau programe utilitare. În această idee, **aproape fiecare număr al PC Games a prezentat diferite știri, prezentări sau interviuri cu producători români.** În nr. 3 din iunie 2000 realizasem un interviu cu producătorii jocului No Name War, firma AMC. Început cu câțiva ani în urmă, acest joc trebuia terminat de mult. Să vedem care este stadiul său, la aproape un an de la prima prezentare.





UNDEVA, CÂNDVA ÎN VIITOR...  
Războaiele au devastat Pământul,  
iar colonizarea spațiului a devenit  
o necesitate. Dar, nu suntem singuri...

## A proape de finish

Ce noutăți mai aveți de la ultimul articol în revista noastră?

Ar fi mai multe de spus. Mai întâi, că am făcut progrese semnificative în development-ul jocului *No Name War*. Reamintesc că *NNW* este un joc de strategie în timp real, care oferă jucătorului noi posibilități de dezvoltare, prin îmbinarea elementelor RTS cu cele RPG. Au apărut unele schimbări la nivelul conceptului, iar site-ul [www.amc.ro](http://www.amc.ro) se prezintă acum la zi cu realitatea de moment a stadiului în care se află titlul. Suntem mândri că în prezent, după mai multe luni de muncă, în care nu au lipsit un număr de experimente, am ajuns la ceea ce am putea numi formula finală a jocului *NNW*, perfectibilă, desigur, în aspectele ei neesențiale. Să spunem câteva cuvinte și despre echipa AMC, acum ajunsă la "maturitate", o echipă de profesioniști care și-a găsit suflul și ritmul propriu. Dacă ar fi să ne referim la Departamentul de Programare, membrii acestuia ar putea să "atace", de la început până la sfârșit, orice gen de provocare în domeniul

jocurilor. Grafica jocului *NNW* vorbește singură. S-ar părea că oamenii pot fi puși în valoare cu adevărat atunci când au de făcut lucruri grele și laborioase. La concept lucrează persoane cu o experiență impresionantă în domeniul SF și al jocurilor pe calculator. Cât despre numele jocului, *No Name War*, este susceptibil să fie schimbat cu un altul mai sugestiv, mai "viril", dacă vor exista cereri în această direcție, din partea publisher-ului.

## Drumul spre Vest

Ați găsit un publisher pentru joc? Cine este acesta și de ce l-ați ales?

Am fost contactați de firme cu nume sonore din America, din Europa de Vest și din Asia, cu

care ducem o corespondență constantă. Am semnat un contract de exclusivitate cu o anumită companie străină, ei devenind acum reprezentanții noștri în relația cu viitorul publisher. Vom menționa că este o companie renumită, din Statele Unite, specializată în reprezentarea developerilor și încheierea de contracte între aceștia și publisherii cu care compania în cauză are relații de lungă durată. Există necesitatea ca un developer să se adapteze la cerințele și regulile pieței de jocuri internaționale și, în consecință, am înțeles că trebuie să avem în vedere o lume în care fiecare actor își are rolurile și funcțiile lui, pe care și le cunoaște cel mai bine. Este o lume în care nu se admite amatorism în nici

## ARSENAL

Un distrugător aici, un "panzer" colea și o punem de-o luptă ca-n povești.







**I'M YOUR NIGHTMARE** în călătoria prin spațiu, poți întâmpina și astfel de creaturi binecuvântate.

un segment al ei. Segmentele sunt conectate unul cu altul, dar nu-și suprapun competențele. Noi, echipa AMC, ne pricepem cel mai bine la segmentul care privește dezvoltarea propriu-zisă a proiectului, am găsit însă de cuviință că este mai înțelept să încredințăm companiei de care am pomenit munca de căutare a celui mai avantajos contract pentru noi. În curând vă vom face cunoscut numele publisher-ului și detaliile legate de distribuție.

Jocul va fi full 3D? Engine-ul îl veți folosi și la alte jocuri viitoare sau pentru demo-uri tehnologice?

Jocul nu va fi unul full 3D. Urmărind continuu tendințele hardware și software actuale, noi am testat îndelung trecerea NNW în varianta full 3D. Concluziile testelor și ale nesfârșitelor brainstorming-uri ne-au condus la decizia de a reveni la NNW-ul clasic, în care 3D-ul se îmbină cu 2D; este compromisul ideal dintre o grafică cât mai elaborată, un gamecore performant și nu mai puțin deschiderea spre posibilitățile de îmbunătățire a acestui gamecore. Este posibil să folosim engine-ul actual, optimizat, la un viitor sequel full 3D pentru NNW.

În ce stadiu se află jocul, în ceea ce ține de engine, AI, grafică, filme?

NNW se află în stadiul final de development. Grafica este practică, engine-ul este optimizat, așa încât acum obținem performanțe duble față de cel anterior. La AI lucrăm încă, iar în ce privește secvențele de intro rămâne de văzut dacă vom păstra movie-uri sau slide show-uri. Balanța poate înclina spre unele sau spre altele, sub presiunea

rațiunilor tehnice, conceptuale și/sau comerciale.

Care este prioritatea numărul unu în perioada imediat următoare?

Prioritățile pe care le avem în vedere sunt: finalizarea AI-ului, semnarea contractului cu publisher-ul, perfecționarea profesională a echipei.

### Nu există o piață oficială de jocuri

Jocul va fi distribuit pe piața românească?

Cu regret trebuie să reafirmăm că o piață românească de jocuri oficială nu există. AOE s-a vândut în România în numai 500 de exemplare, ceea ce spune mult despre "avantajele" distribuirii unui joc PC la noi (distribuire în adevăratul sens al cuvântului). În concluzie, nu vom face o "localizare" pentru NNW, dar jocul se va găsi pe rafturile magazinelor din domeniu. În timp ce în străinătate suntem bine cunoscuți, fiind nelipsiți din reviste și site-uri de specialitate (gamespy, gastrategy, adrenaline vault, gamesnet, eurogamer, gamer-

**OF, VREMEA ASTA**  
Modificările climatice vă invită să revizuiți strategia de la o campanie la alta.







**HMM...** Fetişcana asta îi face chisăliță pe alieni cât ai zice: Xena!



**KLUNA SAU KALDARII** Veți dispune de un număr mare de unități. Ți-e mai mare dragul să intri în luptă.

zone și mulți alții), în România se știe ceva mai puțin de noi și de proiectul nostru, stare de lucruri la care am contribuit și noi înșine, e adevărat, preferând să așteptăm pentru a arăta un produs concret și finalizat, și nu doar un set de intenții sublimе, dar nematerializate. Ce vom face noi este să-i asigurăm pe cei care se simt atrași de NNW (jucători, considerați individual, care și-au arătat interesul pentru NNW prin mesajele lor către office@amc.ro) că, dacă vor dori să joace NNW, cu siguranță vor avea această posibilitate, noi pregătind un număr de bucăți pentru fani.

**Veți lansa un demo înainte de varianta finală?**

Da, vom lansa un demo, care va avea ca destinație exclusivă revistele și site-urile specializate.

**Ce planuri de viitor aveți?**

Ne gândim deja destul de intens la încă un joc RTS, precum și la un quest-surpriză. De asemenea, ne preocupă perfecționarea/optimizarea sistemului de development al unui joc, raportate la specificul echipei noastre și a condiției de developer român din Estul Europei. Suntem și vom rămâne adepții lucrului temeinic, bine făcut. După aducerea NNW

la completitudine, dorim un binemeritat concediu, lung. Și multe sporturi extreme...

### Să ne amintim despre No Name War

NNW este un joc RTS pentru PC cu un concept original, în care ideea de strategie și principiile de luptă deschid jucătorului noi posibilități de dezvoltare. În NNW sunt incluse armonios și elemente de RPG. Nu există misiuni în adevăratul sens al cuvântului, pentru că nu există briefing-uri. Nu este impus jucătorului ceva precis pe care să îl îndeplinească, obiectivele și modul lor de transpunere în realitate sunt stabilite de jucătorul însuși, în funcție de situația și de datele din teren. În modul de joc single player standard,

există trei nivele, războaiele. Fiecare din acestea, cuprinde la rândul lui trei campanii. Unei campanii îi corespunde o hartă, generată aleatoriu. Suprafața unei hărți din jocul NNW este mai mare decât a celor întâlnite în mod curent în alte jocuri de gen, creând un feeling de epic fiction. Fiecare război presupune comanda trupelor uneia din cele trei rase (coloniștii, kluna, kaldarii), constituindu-se într-o treaptă pe care personajul principal jucătorul trebuie să o parcurgă. Străbaterea acestor trei trepte inițiatice, războaiele, este motivul central al scenariului, astfel încât la sfârșitul lor jucătorul va fi experimentat cu succes toate cele trei posibile unghiuri de abordare a conflictului. Răcirea semnificativă a climei, care se face gradual, în trecerea de la o campanie la alta în cadrul fiecărui război, obligă continuu jucătorul la adaptare și adecvare strategico-tactică în noile situații. Complexitatea jocului este dată de existența unui număr mare de unități cu caracteristici proprii. Jucătorul are posibilitatea desfășurării unor acțiuni de luptă combinate (aer, terestre, navale), confruntarea clasică fiind dublată de acțiuni speciale (comando, sabotaj). Provocarea va fi cu atât mai mare cu cât vor apărea o serie de efecte atmosferice (ploaie, ninsoare, ceață), alternanța zi/noapte, un relief foarte variat și multe alte features cu efect asupra gameplay-ului.

Contact: office@amc.ro www.amc.ro





# Max the Fire Raven



Modelarea 3D și, în general grafica 3D, a început să aibă și în România primii exponenți.

**Fie că folosesc 3Dstudio Max, TrueSpace, Rhino, Poser, SoftImage, Lightwave sau Maya, acești artiști creează lucruri extraordinare la capătul a sute de ore de muncă, fără a mai pune la socoteală și timpul în care s-au familiarizat cu programul 3D.**

**P**C Games începe în acest număr o serie de articole dedicate graficii 3D, avându-l ca prim invitat pe binecunoscutul Max The Fire Raven.

**PCGames:** Cine este Max the Fire Raven?

**Ștefan Giurgiu:** În viața de zi cu zi sunt cunoscut ca Ștefan Giurgiu. Ai mei spun că mi-am ales singur numele, iar de curând și un pseudonim reprezentativ, însă cu valențe extravagante, și anume Max the Fire Raven. Sunt 17 ani de când am pus prima dată piciorul pe pământ românesc, cu scopul declarat (nu chiar de atunci, ci de la vreo 3 ani) de a face grafică. Pentru a nu transforma suita de întrebări într-un oracol de genul celor vehiculate în clasele primare, mă limitez la a enumera câteva din hobby-uri: muzică (Megadeth etc.), scamatorii cu bicicleta (trial), admiratul Ferrari-urilor din oraș în speranța că într-o bună zi voi fi în spatele volanului uneia similară.

**PCGames:** Ce programe de grafică 3D cunoști și când ai început să lucrezi prima dată cu un astfel de program? Care este programul tău preferat?

**Ștefan Giurgiu:** De la memorabilul început al lui 1996 când am instalat pentru prima oară TrueSpace, nu am reușit să găsesc un alt program de grafică 3D care să fie cel puțin la fel de ușor de folosit. Astfel am continuat să-l

folosesc până în prezent, trecând însă de la prima versiune la cea de-a patra. Între timp am învățat și folosit diferite programe ca Persistence of a Vision (POV Ray), Lightwave 3D, 3D Studio MAX și puțin Cinema 4D, alături de diverse altele, dar de calibrul mai mic.

**PCGames:** Care crezi că sunt principalele calități pe care trebuie să le aibă un grafician 3D?

**Ștefan Giurgiu:** Graficianul trebuie să aibă în primul rând imaginație, răbdare, timp liber și să-i placă ceea ce face. Talentul vine cu persoana, dar se și formează în timpul lucrului. Fără să fie o descurajare



De la bun început am dorit să fac grafică și încă nu m-am răzgândit. După ce voi termina filmul acesta mă voi apuca de altul, pentru că ideile am mereu. Apoi de altul și tot așa până o să mă plictisesc și o să vreau să fac altceva. Dar șansele ca acest lucru să se întâmple sunt atât de mici încât nu se iau în calcul.





declarată, cei care vor să se apuce de așa ceva nu ar trebui să se aștepte la rezultate fabuloase din primele momente.

**PCGames:** Cum și unde ai găsit documentația necesară?

**Ștefan Giurgiu:** Singurul ajutor extern pe care l-am primit a fost help-ul trueSpace-ului, ce m-a ajutat să înțeleg anumite principii ale graficii pe calculator.

**PCGames:** Care sunt principalele tale realizări în 3D?

**Ștefan Giurgiu:** Dacă aș avea o listă din care să aleg "principalele" realizări, aș face-o. Însă toată activitatea mea în domeniu se rezumă la o grămadă de mesh-uri, imaginile aferente ce le pun în valoare și un film scurt, *The great rabbit war*, creat pentru a mă edifica asupra capabilităților de animație ale trueSpace-ului.

**PCGames:** Ai lucrat sau vrei să lucrezi pentru o companie română sau străină pentru a face grafică de jocuri și/sau demo-uri tehnologice?

**Ștefan Giurgiu:** În prezent încerc să-l ajut cum și pe unde pot pe Karg (Piron) la proiectul sau *Pure Power*. Cum publisherii occidentali par să-și îndrepte atenția și asupra țărilor est-europene, prefer să-mi caut rostul pe aceste meleaguri. "Cum" și "unde" voi vedea ce-mi rezervă viitorul; este puțin cam devreme să spun că-mi caut un loc de muncă.

**PCGames:** Care sunt principalele tale proiecte actuale?

**Ștefan Giurgiu:** Iarăși nu pot pune în valoare cuvântul "principal" deoarece proiectele prezente se pot număra pe degetele unui copil ce s-a jucat cu cuiul de la grenadă. Unul din degetele rămase ale copilului înseamnă că vreau să fiu alături de Piron cel puțin până

la definitivarea *Pure Power*, iar celalalt deget reprezintă baza unui nou film, baza ce a fost pusă în decembrie 2000 împreună cu Silviu Badea a.k.a. pieceMaker. Și ar mai trebui un deget pentru că facem un site dedicat în parte filmului și în cealaltă parte prezentării creațiilor noastre personale (desene și grafică pe calculator).

**PCGames:** Ce ne poți spune despre filmul pe care îl faci?

**Ștefan Giurgiu:** Ideea inițială a fost a lui Silviu, dar mult diferită de ceea ce avem acum. A durat ceva timp până scenariul a luat o formă concretă, deși nu este terminat, iar lucrul efectiv a început în ianuarie 2001. Munca la film se desfășoară în proporție de... jumi'-juma', inclusiv aportul fiecăruia la scenariu. Numele filmului - "*When the aliens invaded*" - sugerează deja acțiunea la nivel macro. Pe scurt, trei soldați testează într-un deșert un Hummer H2 modificat al armatei americane, moment în care o rasă războinică de extraterestri deschide un portal imens, decartând prin el mulți, mulți invadatori. Norocul umanității face ca portalul să se proțăpească tocmai în fata celor trei, aceștia neputând să împiedice trecerea prin el, din moment ce alergau cu viteză și în nici un caz nu se așteptau la așa ceva. Trecând prin multe aventuri de tip sud-american (telenovele vs Mortal Kombat), cei trei reușesc într-un final să corecteze problema, dar nu spun cum, veți vedea la momentul potrivit. Singurul lucru pe care-l mai spun despre scenariu este că fanii *StarTrek* vor fi dezamăgiți din moment ce incidentul nu se va rezolva pe cale diplomatică. Personajele din film vor fi: cei trei eroi, un număr mic de persoane "ajutătoare" și mulți extraterestri. Desigur, nu vor lipsi navele și roboții. Până în prezent am renderizat foarte multe frame-uri ca preview și 300 la calitate corespunzătoare pentru varianta finală a filmului. Problema este desigur timpul de renderizare; de exemplu cele 300 de frame-uri deja renderizate sunt cu anti-alias 4x, astfel un cadru necesitând o jumătate de oră. Calculatoarele pe care lucrăm sunt categoric bune pentru a juca un *Quake* sau aproape orice altceva, dar când vine vorba de

grafică 3D, niciodată nu va exista un calculator destul de bun pentru așa ceva. Eu am un Thunderbird la 750 cu 128 Mb RAM și o Vanta (dar totuși cred că e un S3 Trio ceva, deghizat...), iar Silviu are un P3 la 450 cu 128 Mb RAM și un Savage 4. Având în vedere amploarea proiectului (vrem ca filmul să dureze cam o jumătate de oră - probabil undeva în jur de 50.000 de frame-uri) și faptul că suntem ocupați cu altele (școala de exemplu), noi sperăm să-l terminăm până în vara anului 2002. Ce programe vom folosi? Am ales trueSpace pentru o mare parte a modelării, datorită ușurinței cu care se face aceasta, și pentru renderizarea celor câteva scene ce nu necesită o animare complexă, iar pentru animație și efecte avem eternul 3D Studio, fie el și MAX.

**Mod de contact:**

E-mail: gsc\_mtr@yahoo  
thefireraven@usa.net  
the\_piecemaker@yahoo.com  
piecemkr@ziplip.com







# Inteligența Artificială

**Când s-a vorbit prima dată de inteligența artificială (AI, Artificial Intelligence) în 1956, totul părea o utopie, un vis prea frumos pentru a fi adevărat.**

Termenul a prins repede contur, devenind realitate, fiind în prezent folosit de aproape toate științele care vor să se afirme. Inițiatorul său, **prof. John McCarthy, a prezentat noul concept în vara anului 1956 la întrunirea Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence.**

**I**nteligența artificială a devenit o ramură suplimentară a științelor.

Vârful de tehnologie este întâlnit în știința computerelor, cea care a introdus termenul și care a făcut cel mai mult pentru afirmarea sa. În general, inteligența artificială are legătură cu tot ce este legat de verbul "a gândi", cu aplicații practice în informatică, psihologie, filozofie, matematică, fizică, aeronautică.

Inițial, obiectivele inteligenței artificiale erau foarte ambițioase: mașina trebuia să rezolve probleme, să învețe din propria experiență și din interacțiunile pe care le avea cu exteriorul, să efectueze raționamente, să conceapă noi obiecte având proprietăți prestabilite.

În primii ani de evoluție a tehnicii de calcul, omul a creat computere și programe care să lucreze pentru el, să-i rezolve ecuații complicate, să proceseze

baze de date cu sute de mii de înregistrări, să-l ajute în proiectarea și producerea unor produse tehnice avansate etc. În prezent, specialiștii se întrec pentru a crea mașini care "gândesc" și care sunt mereu alături de utilizator, oferindu-i soluții viabile la problemele care apar.

Pentru a crea o mașină care "gândește", trebuie să definim "inteligența" unei astfel de mașini. Această "inteligență" nu a apărut peste noapte, ea este rezultatul a mulți ani de cercetări, teste, reușite și eșecuri. Cele mai multe eforturi au fost făcute pentru ca mașina să învețe, să înțeleagă limbajul folosit de utilizator și să-și perfecționeze percepția senzorială.

Cercetătorul britanic Alan Turing spune că un computer poate fi numit inteligent dacă, pus în legătura cu un om, îl determină pe acesta să creadă că este tot un om. Testele sale constă



într-o persoană care, prin intermediul unei tastaturi, pune întrebări atât unui computer, cât și unei alte persoane, pe un subiect dat, folosindu-se câteva cuvinte-cheie.

Ideea urmărită prin aceste teste este ca persoana care întreabă să nu-și dea seama dacă a primit răspunsul de la cealaltă persoană sau de la computer. Privind în urmă evoluția spectaculoasă a inteligenței artificiale, strâns legată de evoluția tehnicii de calcul și, privind înainte, ținând cont de explozia performanțelor componentelor electronice și a calculatoarelor, în general, trebuie să înțelegem că această ramură de vârf a științelor va căpăta noi valențe în anii ce vin. Iată o scurtă trecere în revistă a câtorva dintre ele:

- **sistemul expert** este format dintr-un grup de programe și o colecție de informații de un tip special, cu ajutorul cărora se poate purta un dialog om - calculator, în vederea rezolvării problemelor. Calculatorul cere să i se enunțe problema. Primind-o, va efectua o analiză și, după caz, va trece la alte acțiuni. Un enunț corect va determina începerea căutării răspunsului, sau, în caz contrar, cererea altor detalii. Sfaturile primite de la calculator sunt asemănătoare cu cele pe care le-ar da un expert uman în domeniul respectiv. Sistemele expert multiplică inteligența formalizată a unor specialiști, punând-o la dispoziția acelor persoane al căror acces la respectivii specialiști este mai dificil. Sistemele expert pleacă de la informații și cunoș-

tințe, creând din ele alte cunoștințe.

- **rețelele neuronale** sunt sisteme care simulează inteligența prin reproducerea tipurilor de conexiuni fizice care se găsesc în creierul animal sau uman. Din cauza limitărilor tehnologice, numărul acestor conexiuni este foarte mic, dacă ne raportăm la cele câteva zeci de miliarde de conexiuni dintr-un creier biologic. Totuși, testele efectuate au avut rezultate foarte bune în câteva aplicații cum ar fi recunoașterea vocală și vizuală.

- **fuzzy logic** reprezintă un tip logic care recunoaște mai mult decât cele două elemente, True și False, clasice. Un exemplu foarte bun ar fi exprimările de genul: mare, mic, fierbinte, cald, călduț, rece etc. Variabilele de sistem se află în intervalul [0,1], adică pot lua și valori precum 0,2 sau 0,8, nu numai 0 și 1 (False și True).

- **înțelegerea limbajului natural** presupune ca programarea computerelor să înțeleagă și să interacționeze cu utilizatorii în limbajul natural al acestora, cum ar fi, de exemplu, limba engleză. Această înțelegere are legătură oarecum cu recunoașterea vocală, care transformă un dialog în text, folosind un computer și un dispozitiv special. Totuși, recunoașterea vocală se oprește aici, interpretarea textului este încă în stadiu de cercetare.

- **jocurile pe computer** reprezintă un domeniu în plină expansiune, o afacere de sute de milioane de dolari. La ora actuală, nu se mai poate concepe un joc fără inteligență artificială, deoarece

aceasta garantează un produs bine vândut, deci profit și satisfacție oferită jucătorilor. Este deja cunoscut că programele de șah pe computer pot învinge un oponent uman, cel mai elocvent exemplu fiind cel de acum câțiva ani, în care campionul Gary Kasparov a fost învins de un super-computer, creat de IBM, numit Deep Blue.

- **agenții** sunt entități computerizate care acționează în locul oamenilor, adurând știri de pe Internet, trimițând mesaje de e-mail sau filtrându-le pe cele primite. Deși lucrează pe baza unor cuvinte-cheie și se află încă în cercetare, agenții vor deveni foarte utili, ajutându-și utilizatorul să găsească, de pildă, numai știrile sau articolele care îl interesează, scutindu-l pe acesta de ore întregi de navigare pe Internet.

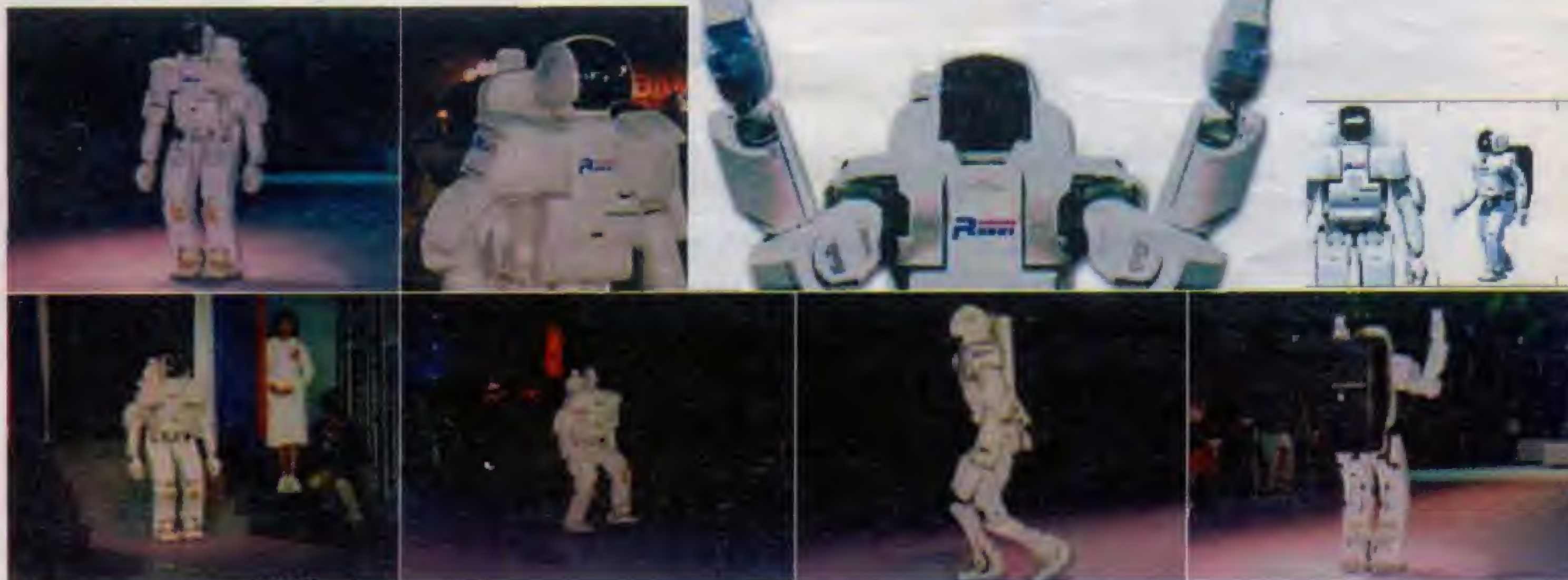
- **robotii** din noua clasă au în componență computere programate "să audă", "să vadă" și să reacționeze la stimuli externi. Acest domeniu este poate cel mai spectaculos dintre toate.

S-au creat roboți care pășesc asemenea unui om, disting o voce din mai multe, răspunzând numai la comanda acesteia, se orientează în spațiu, recunoscând obiectele înconjurătoare, aleg drumul cel mai scurt între două puncte, apucă fără să spargă un ou sau un pahar, schimbându-le poziția etc.

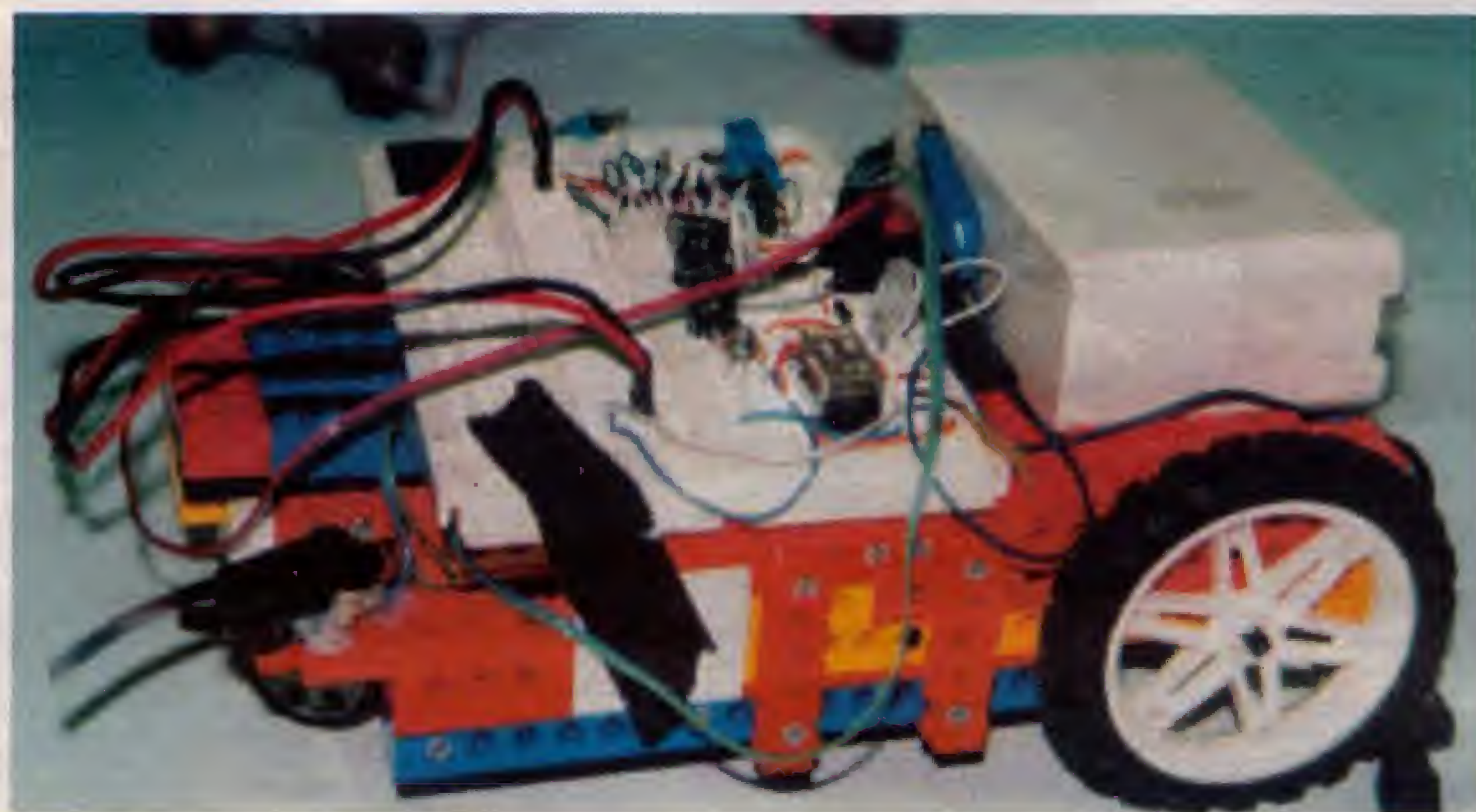
O definiție spune că inteligența artificială este simularea inteligenței omenești procesată de mașini. De aici și până la viața artificială (artificial life) nu mai este decât un pas. Relativ nou, acest

#### MODEL UMANOID

Ca și în viață, și în robotică se pornește de la primii pași.







concept studiază viața biologică în ideea creării de forme artificiale de viață. Chris Langton, fondatorul conceptului, spune: "We must model life as it could be so as to understand life as we know it".

Cercetările efectuate până acum s-au concentrat pe sisteme de evoluție artificială, ecosisteme artificiale, algoritmi genetici și altele.

#### Inteligența artificială în jocurile pe calculator

În mai 1997, computerul IBM, Deep Blue, îl învingea pe cel mai

mare jucător de șah din toate timpurile, Gary Kasparov, într-un joc de șase partide. Această victorie a însemnat trecerea liniei inteligenței artificiale dincolo de ce s-a realizat până în acel moment.

Din studiile efectuate, a reieșit că în creierul uman se află aproximativ 100 miliarde de neuroni, fiecare capabil de 1.000 de operații pe secundă.

În jur de 30 de miliarde de neuroni formează "materia cenușie", cea care gândește, restul de 70 de miliarde constituie "materia albă", cea care face legătura între neuronii din "materia cenușie".

În contrast, Deep Blue conținea 480 de procesoare create special pentru jocul de șah, fiecare dintre ele fiind capabil să gândească aproximativ două milioane de poziții pe secundă. Fără alte comentarii. Cu toate acestea, la jocurile actuale, oponentul numit computer este încă slab, nu învață din greșeli și poate fi atras în capcane întinse de om, fără să bănuiască ceva.

De-a lungul ultimilor ani, în care industria de jocuri a luat proporții, multe companii au creat diferite produse, un element prezent întotdeauna în reclame fiind un sistem AI revoluționar. S-au încercat diferite metode pentru o implementare de succes, dar rezultatele se lasă așteptate și în prezent.

Cu câteva excepții remarcabile, inteligența calculatorului constă în aruncarea în lupta împotriva

jucătorului a unui număr mult mai mare de unități, costuri reduse de producere a acestora, cât și rapiditatea unor decizii care sunt luate în câteva miimi de secundă.

Un computer actual poate realiza 10 la puterea 17 operații pe secundă (o operație în timpul în care lumina ar străbate un atom de hidrogen). E clar că viteza aparține mașinii.

#### Ce are omul?

Cel mai important cred că este elementul-surpriză, omul este imprevizibil, gândirea sa nu respectă întotdeauna un algoritm așa cum îl știe mașina. În jocurile pe calculator, acesta este programat să analizeze numai acele mutări apropiate de poziția curentă, pentru a evita încărcarea sistemului prin analizarea tuturor variantelor și pentru a simula un oponent uman. Nu sunt de acord decât cu primul motiv.

Al doilea nu este valabil, deoarece unitățile controlate de inteligența artificială a mașinii nu știu să găsească o strategie coerentă. În general, calculatorul se bazează pe superioritate numerică și pe forța brută. Nivelele de dificultate întâlnite în majoritatea jocurilor nu înseamnă o inteligență artificială diferită. Ea este aceeași, dar unitățile computerului sunt mai rezistente, costurile sale de producție mai reduse etc.

#### Concluzii

Cu toții am văzut diferite filme în care super-computere conduc nave spațiale (Alien), controlează realitatea (Matrix), chip-uri inteligente reprezintă "creierul" unor cyborgi (Robocop, Terminator), implanturi care cresc abilitățile fizice și psihice (Universal Soldier), realizează diferite operații la comandă vocală (Matrix).

Exemplele ar putea continua, dar ce avem astăzi este încă foarte departe de ceea ce vedem pe ecran. Așa cum Jules Verne anticipa viitorul în minunatele sale cărți, aceste filme anticipează viitoarele aplicații ale inteligenței artificiale. Primii pași către acel viitor au fost făcuți, iar tendințele sunt promițătoare.

LADYX

Conița de mai jos are deocamdată mari probleme cu deplasarea.



**GÂNDITORUL** Pentru a intra în grațiile doamnei din stânga acest Don Juan Y își încălzește circuitele, doar-doar va găsi textu'.

IONUȚ GHIONEA



# Bug's life



## GRAVITAȚIE 0

În anumite situații mașinile se comportă de parcă ar fi pe lună.

Mai nou, Internetul este plin de anunțurile marilor firme producătoare de jocuri. **Deși au armate de beta testeri, ei caută maniaci ai jocurilor care să îndeplinească pretențiile necesare ocupării postului.**

## ERORI GRAFICE

Asteroid într-o vizită inopinată.

**S**e pare că numărul bug-urilor crește direct proporțional cu numărul indivizilor care îndeplinesc aceste sarcini.

### De unde vin găngăniile?

Nu cred că testerii sunt vinovați, doar că nu înțeleg cum de jocul rămâne plin de erori, de vreme ce atât de mulți oameni încearcă un produs.

O primă cauză ar fi faptul că testerii sunt incompetenți, nefiind în stare să recunoască erorile. Această ipoteză intră însă în contradicție cu cerințele ridicate de către marile firme pentru îndeplinirea acestei funcții.

A doua posibilitate este mult mai credibilă: cei care încearcă jocurile sesizează erorile, le prezintă producătorului, care însă nu soluționează toate problemele astfel încât jocul să poată apărea cât mai repede pe piață.

O corectură ulterioară le va fi adusă de un patch mai mic sau mai amplu. Oricare ar fi adevărul, existența atâtor bug-uri în jocuri nu ni se pare fair față de cumpărători.

### Ghost menace

Pistolarii spațiali au rezistat la atacurile vehemente ale dinozaurilor, roboților și monștrilor creați prin manipulare genetică, dar s-au prăbușit în fața invaziei micilor insecte. Este de vorba de noul hit FPS *Goonman*. Jocul nu are foarte multe erori, dar cele care există sunt grosolane.

De multe ori se va întâmpla ca, lichidând pe cineva

dintr-un colț, să trebuiască să ne întoarcem pentru a colecta muniție. Când vom reveni la locul înfruntării, ne va aștepta o surpriză: cel împușcat va fi din nou în picioare. Mai precis doar fantoma lui. Această fantomă nu va acționa nici într-un fel, ne va onora doar cu prezența.

Altă eroare grosolană ni se poate întâmpla după salvarea jocului. Programul ne duce automat înapoi pe câmpul de luptă, unde ne întâmpină o imagine distorsionată. De aici încolo, orice am încerca, imaginea bătăliei tot distorsionată rămâne. Singura soluție este să ieșim din joc și să intrăm apoi din nou.

Erorile nu cruță nici maniacii vitezei. În *Midtown Madness* se întâlnesc problemele majore la inteligența artificială.

De multe ori se va întâmpla să ajungeți într-o intersecție cu viteză prea mare și să vă ciocniți de cei care staționează la semafor. Astfel, autobuzele de care vă apropiați prea mult vor începe să sară în sus și în jos, ca o minge de baschet.

Dacă întâlniți orice altă mașină,

pur și simplu o luați în spate. Dacă aveți noroc, acest călător clandestin va cădea de pe mașina dumneavoastră la prima curbă.

### Polițiști cu urme de inteligență artificială

Cele mai mari probleme cu inteligența artificială o prezintă însă polițiștii. Aceștia încep să-l vâneze pe jucător chiar dacă acesta circulă cu respectarea normelor de circulație.

Dacă după o urmărire îndelungată acești reprezentanți ai legii se ciocnesc de pereți, ei vor agreea drumul imposibil prin pereți, în loc să folosească marșarierul.

Alteori, la o curbă mai pretențioasă, aleg drumul mai scurt, drept în apă.

Dacă v-ați săturat de asemenea faze, care pot compromite atracția unui joc, scrieți cu încredere la adresa noastră sau trimiteți-ne e-mail. Vă rugăm să includeți o captură a scenei și un mic comentariu.

ERDEI JACINT



## Age of Empires

Ca înainte, jocul **Age of Empires** este printre primele în topuri. Cine tocmai s-a apucat de acest joc ar trebui să fie atent la următoarele tactici:



**DE NEÎNVINS** În această formație nu ar trebui să aveți probleme în fața adversarului.

1. Fiți în ofensivă, decât în defensivă. Țineți-vă adversarul în șah prin atacuri consecvente, bine planificate. O formație plină de succes se alcătuiește dintr-un semicerc de infanterie grea, în mijlocul căruia sunt poziționați arcași, iar pe flancuri două grupuri de cavalerie. Acestea capturează unitățile de atac la distanță, cum ar fi arcașii sau balistele, și slăbesc trupele adverse. Această trupă de bază va fi suplimentată în funcție de perioadă și popor cu preoți, catapulte sau unități de elefanți.
2. Turnurile mai simple de apărare ale adversarului pot fi atacate cu cinci până la șase arcași cavaleri, fiindcă aceștia au o rază de bătaie mai lungă decât colegii lor.
3. Dacă dușmanul folosește pădurile pe post de obstacol natural, ar trebui să croiți drum trupelor dumneavoastră prin vegetație, cu ajutorul unei catapulte de tonaj mare.
4. Pentru a asigura succesul unui atac, vă puteți folosi și de o scăpare a AI-ului computerului. Adversarii computerului vor ataca întotdeauna unitățile cu cele mai scăzute hitpoint-uri. De această scăpare ar trebui să profitați pentru a distra apărarea inamică de la forța propriu-zisă.

REDACTIA

Popor	Caracteristici	Slăbiciuni	Tactică recomandată
Egipteni	Aur, preoți	Asediu	Dezvoltarea cavaleriei
Asirieni	Țărani, asediu	Lipsa elefanților	Atac rapid cu arcași
Babilonieni	Apărare	Călătorii pe mare	Wonder
Chosenieni	Cavalerie	Atac de la distanță	Cavalerie și preoți
Greci	Atac de pe mare	Atac de la distanță	Doar scenariul Insulei
Hethiteri	Atac de la distanță	Atac de pe mare	Atac rapid cu luptători de la distanță
Minoerieni	Alimente, trafic pe mare	Atac de la distanță, elefanți	Război pe mare
Persani	Elefanți, trafic pe mare	Alimente	Folosirea elefanților în fața adversarilor
Fenicieni	Infanterie, trafic pe mare	Asediere	Construirea unui wonder
Shang	Dezvoltare rapidă	Trafic pe mare	Construirea unui wonder
Sumerieni	Alimente, asediere	Cavalerie	Atac rapid cu țărani
Yamato	Trafic pe mare, dezvoltare rapidă	Apărare	Atac rapid călare

## The Settlers 4 Project: I.G.I.

Apăsati tasta Enter și introduceți următoarele cheat-uri:

lwqsa (Versiuni 1.00.756, 1.04.791)

Cheat-Mode activated

lympq (Versiune 1.05.795)

Cheat-Mode activated

lwin

Level won

IKO HELMS

Dacă adversarul dumneavoastră construiește un turn la graniță și nu-și poziționează imediat lângă acesta și un soldat, fapt care de regulă se întâmplă, puteți trimite un războinic în apropierea șantierului. Când construcția este finalizată, dacă îi ordonați soldatului, acesta mășăluiește înăuntru, iar turnul de pază vă aparține. Vă extindeți astfel raza de acțiune și în plus mai economisiți material.

În misiunea 14, The Bomb Search, există un depozit de armament ascuns. În hala depozitului, unde doi soldați păzesc o intrare, găsiți tot felul de lăzi. La nivelul cel mai de jos vă puteți strecura pe sub rampa din stânga prin spatele lăzilor. După ce ați dat mai multe colțuri, ajungeți într-o încăpăre luminată, plină de armament. Pe două lăzi vedeți cinci grenade de mână, cinci mine de apropiere, un medipack, un Colt Anaconda, muniție de 44 și un pachet de muniție suplimentar. Deoarece în următoarele încăperi sunteți întâmpinați de mai mulți adversari, această muniție și licoarea întăritoare vă pot fi de mare folos.

## Ducati World

Introduceți următoarele cheaturi în locurile numelor jucătorilor în opțiunea meniului:

THEDOGSNADS	se activează Fogarty-Bike în Quick Race
TODDMCARTOR	se activează Cheers Todd 900 Superlite în Quick Race
ITSALLOVER	se activează complet Quick Race
TEAM	fotografii ale producătorului

REDACTIA

## Nox

Concurentul lui Diablo se găsește momentan destul de ieftin. Și iată și primele soluții oferite de PC Games.

1. Înainte să vă distrugeți armele uitați-vă dacă soclul este întărit cu nișe de metal. Nu vă atingeți de ele fiindcă nu se strică. Recunoașteți acest lucru din faptul că în momentul aruncării nu ies „scântei” galbene ca și la lăzile rămase. Unele recipiente sunt marcate cu un X deschis la culoare. Atenție! Dedesubt se ascund încărcături explozive, care par destul de bine camuflate.
2. Mențineți permanent o privire de ansamblu asupra hărții. Cu un nivel ridicat de zoom pot fi descoperite nișele înguste sau căile de acces care duc la obiectele valoroase dar bine păzite. Fiți atenți la micile indicii cum sunt oasele presărate pe jos. De regulă sunt și monștri prin apropiere.
3. Chiar dacă caracterul dumneavoastră poate alerga nestânjenit prin lumea lui Nox: deplasarea atentă e sănătoasă pentru trup și pentru suflet. Figura dumneavoastră dă ochii cu monștrii de regulă destul de rapid. Opriti-vă și puneți situația în balanță. Armele de foc cu bătaie la distanță și formulele magice pot fi folosite fără o prea mare bătaie de cap.
4. Cele mai multe dintre capcanele din Nox nu sunt greu de trecut, fiindcă sunt declanșate întârziat. Deci nu uitați că aveți un caracter care știe să alerge și să sprinteze și astfel sunteți deja pe drumul cel bun. Mult mai interesant e faptul că multe capcane pot fi folosite tocmai pentru a-i prinde pe monștri.



**MULTIFUNCTIONAL**

Sven a învățat meșteșugul lemnului, e tâmplar și producător de unelte. Astfel, el poate produce, în funcție de necesitate, lemn, unelte și mobilă.

**FIECARE ÎNCEPUT E DIFICIL**

Împărțiți câmpul în patru, astfel aveți o privire de ansamblu.

5. Lumea lui Nox e plină de secrete. Căutați pereții subrezi sau crăpăturile acestora și încercați să vă croiți drum prin ei folosind diferitele caracteristici ale armelor sau recipientele cu praf exploziv. Și pe sub bolovani se poate întâmpla să mai dați de vreo cale secretă de acces și în acest caz puteți face uz de forța mușchilor personajului dumneavoastră pentru a muta sau împinge obiectele respective. REDACȚIA

4. Împărțiți diferitele domenii pe cap de muncitor, pentru ca aceștia să nu umble aiurea. De multe ori, unii dintre ei consideră că le-ar fi prelucrată munca sau sarcina de către unul dintre ceilalți colegi. Prin urmare, coordonați-vă foarte bine muncitorii.

5. Sprijiniți-i pe muncitori din punct de vedere financiar pentru pregătirile profesionale și studiile pe care au de gând să le urmeze. Altfel, sunteți mai târziu forțat de împrejurări să angajați noi forțe de muncă, fiindcă muncitorii dumneavoastră nu mai fac față. REDACȚIA

ce sunt bune 60 de perechi de încălțăminte? Dacă atribuiți fiecărei clădiri câte un viking, o să vă treziți în curând cu un munte de produse excedentare. Nu permiteți să se ajungă aici; „multitasking” e secretul.

Să vedem un exemplu. Învățați un viking meșteșugul lemnului și îl lăsați apoi să se dezvolte. Mai întâi să producă unelte, apoi să devină tâmplar și în cele din urmă lăcătuș. Poziționați clădirile în așa fel încât acestea să fie aproape una de cealaltă și îngrijiți-vă de cantitățile necesare de lemn. Și după ce și-a obținut diplomele de calificare necesare, puteți să-l puneți să lucreze prin rotație în funcție de produsele necesare.

3. Dacă doriți să cuceriți un sat străin va fi necesar să spulberați mai întâi turnurile de apărare. Atenție la adversarii civili! Aceștia încearcă să-și ajute soldații fugind la turnuri. Postați arcași la o distanță sigură și încercați astfel să terminați cât mai mulți civili.

Când adversarul începe să-și reconstruiască turnurile, puteți să le distrugeți cu o singură săgeată.

4. Cel mai simplu mod de a învinge soldații adversi e să trimiteți arcași înainte, pentru a-i impresura pe aceștia cu lovituri de săgeată.

O tactică pe cât se poate de rafinată este să-i atrageți astfel pe vikingii dușmani în apropierea turnurilor dumneavoastră de apărare. În acest mod, ei își taie singuri craca.

REDACȚIA

## Theme Park World

Jocului de construcție în 3 D al celor de la Bullfrog i-a fost redus de curând prețul. Iată însă ce ar trebui să aveți în vedere la construirea parcului pentru timpul liber.

1. Împărțiți în pătrate suprafețele de construcție libere. Aveți astfel o privire de ansamblu pe parcursul derulării jocului și economisiți marile acțiuni de căutare a unei anumite clădiri.

2. Construiți obiectele foarte strâns apropiate între ele, deoarece suprafața de construcție este foarte scumpă, iar vizitatorilor nu le convine să parcurgă drumuri interminabile până la următoarea toaletă. Lăsați între ele totuși un anumit spațiu necesar căilor de acces.

3. Nu scăpați din ochi satisfacția vizitatorilor. Copiii mulțumiți își petrec de cele mai multe ori ani în șir în astfel de parcuri, iar cei nemulțumiți se întorc acasă în grabă și nici nu mai vor să audă despre așa ceva.

## Cultures

Vikingii se zbenguie din nou pe display-ul monitorului. De astă dată, ei sunt mai avansați. De aceea găsiți aici cele mai bune soluții pentru a avea succes în tentativele de cucerire:

1. Nu-i lăsați pe vikingii dumneavoastră să sufere de foame. Studiați terenul și construiți colibe pentru pescari, vânători sau ferme pentru fermieri, acolo unde este necesar și are sens. Avantajul: peștii, carnea și fructele nu trebuie prelucrate, ci pot fi consumate imediat. Și asta economisește o groază de timp. Altfel stă treaba cu grâul. Traseul acestuia e cu totul altul: mai întâi la moară, apoi la brutărie, pentru a fi prelucrat în pâine. Ocupați-vă deci de această ramură doar mai târziu, când producția de carne și de pește funcționează fără probleme.

2. La ce bun să aibă un sat de la bun început 40 de corpuri de mobilă? La



### Soluții complete | Tips & Tricks

## Desperados Trucuri profesionale

Vestea bună este că pentru a deveni un expert în acest joc nu este nevoie de mult timp. Dacă ai jucat Desperados, știi că este un joc foarte bun, dar dacă nu ai jucat, este un joc foarte bun. În acest articol, îți vom prezenta câteva trucuri profesionale care îți vor ajuta să devii un expert în acest joc.

**Trucuri profesionale:**

- Trucul 1:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Desperados în mod regulat.
- Trucul 2:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Desperados în mod regulat.
- Trucul 3:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Desperados în mod regulat.

### Soluții complete | Tips & Tricks

## BLACK & WHITE

Trucuri profesionale pentru Black & White. În acest articol, îți vom prezenta câteva trucuri profesionale care îți vor ajuta să devii un expert în acest joc.

**Trucuri profesionale:**

- Trucul 1:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Black & White în mod regulat.
- Trucul 2:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Black & White în mod regulat.
- Trucul 3:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Black & White în mod regulat.

### Soluții complete | Tips & Tricks

## Gothic

Trucuri profesionale pentru Gothic. În acest articol, îți vom prezenta câteva trucuri profesionale care îți vor ajuta să devii un expert în acest joc.

**Trucuri profesionale:**

- Trucul 1:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Gothic în mod regulat.
- Trucul 2:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Gothic în mod regulat.
- Trucul 3:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Gothic în mod regulat.

### Soluții complete | Tips & Tricks

## Project I.G.I.

Trucuri profesionale pentru Project I.G.I. În acest articol, îți vom prezenta câteva trucuri profesionale care îți vor ajuta să devii un expert în acest joc.

**Trucuri profesionale:**

- Trucul 1:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Project I.G.I. în mod regulat.
- Trucul 2:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Project I.G.I. în mod regulat.
- Trucul 3:** Dacă vrei să devii un expert în acest joc, trebuie să ai un nivel ridicat de abilități. Pentru a obține un nivel ridicat de abilități, trebuie să joci Project I.G.I. în mod regulat.





FULL VERSION | SIMULATOR | **WARBIRDS 2.77**

**V**eți participa la bătălii virtuale create online sau contra calculatorului pe toate tipurile de avioane din Cel de-al Doilea Război Mondial. Puteți avea feeling-ul unui pilot de avion de vânătoare sau bombardier, ca și al mitraliorului servanț, prin cel mai bun simulator de avion de luptă online al anului 2000.

On-Line Game CD1  
Pentium 266, 32 MB RAM

TOP-DEMO | STRATEGIE | **SETTLERS 4**

**C**ine dorește să se convingă de calitățile micilor mișunători poate instala versiunea demo. Un tutorial vă explică mecanica jocului. Urmează apoi o misiune întreagă, în care trebuie să distrugeți o așezare a vikingilor.

STRATEGIE CD 1  
Pentium 200, 64 MB RAM

TOP-DEMO | RPG | **GOTHIC**

**R**PG-ul din Germania sosește, în sfârșit. Încercați top demo-ul nostru și vedeți dacă grafica, controlul și story-ul sunt pe placul dvs. Țineți cont de faptul că Gothic are pretenții mari la placa grafică, de aceea se recomandă 32 MB RAM.

RPG CD 2  
Pentium II 400, 128 MB RAM

TOP-DEMO | ACTION | **UNDYING**

**L**a fiecare colț vă paște câte o surpriză, perdelele flutură înfiorător, ghearele demonilor zgârie podeaua, ploaia răpăie în ferestre: pe scurt, un horror care te face să te uiți des în spate, cu adevărat înfiorător.

ACTION FPS CD1  
Pentium II 400, 64 MB RAM, D3D, OPENGL

TOP-DEMO | STRATEGIE | **DESPERADOS**

**V**ă veți putea încerca puterile cu nivelul din versiunea în limba engleză, dar credem că încă de la nivelul prezentat luna trecută v-ați convins de ce *Desperados* poate fi un concurent serios al lui *Commandos*.

RTT CD1  
Pentium 233, 32 MB RAM



## VIDEOS

## ACTUALITĂȚI

UEFA Challenge

## REPORTAJ

Dungeon Siege

## AVANPREMIERĂ

Startopia

Emperor: Battle For Dune

## TEST

Tribes 2

## TRAILER

3DMark2001

Breed

Bundesliga Manager X

Halo

Icewind Dale: Heart Of Winter

Neocron

Tribes 2

## PATCHES

Squad Leader v1.01

Icewind Dale patch v1.41

Half-Life v1.1.0.6 von v1.1.0.4

Kingdom under Fire v1.08a

## DRIVERS

3dfx Voodoo3 Win2k Beta

3dfx Voodoo3 Win9x Beta

3dfx Voodoo4-5 Win2k Beta

3dfx Voodoo4-5 Win9x Beta

Asus V7x Win2k

Creative Detonator 6.50

Elsa Gladiac WinMe v4.12.01.0756

Matrox G400-450 Win9x 6.50.008

Nvidia Detonator 10.50 (BETA)

VIA 4in1 4.25a

VIA 4in1 4.28v

VIA 4in1 AGP 4.05B

VIA 4in1 Driver v4.29beta

## TOOLS

Detonator Coolbits

GeForce Tweak Utility 2.6

Hz-Tool v1.4

Matrox Tweak Utility 4.18

NVmax 1.49

NVmax 1.5

3D Mark 2000

3D Mark 2001

Directx 8.0

Winzip 8.0

Acrobat Reader

Audio Catalys

Cachemem

Motherboard Monitor 5.05

SiSoft Sandra 2001

Power Strip 3 beta

## TIPS&amp;TRICKS

Soluții complete Desperados

Soluții complete Black&White

Indicații generale Gothic

Indicații generale Counter Strike

Indicații generale Project IGI



# Cititorii întreabă, PC Games răspunde



**DE LA VICTORIE** Designul complet nou al revistei s-a bucurat de aprecieri pozitive din partea cititorilor revistei noastre.

## Scrisoarea lunii

Dragă redacție PC Games,

Și spun dragă fiindcă chiar v-am îndrăgit. Există două motive pentru care m-am hotărât să vă scriu: unul care vă explică de ce îmi sunteți dragi, iar celălalt de ce îmi puteți cădea în dizgrație. Revista voastră este absolut excepțională, cel puțin în peisagistica jurnalistică de gen din România. Ceea ce faceți voi denotă profesionalism și responsabilitate. Ca argumente aduc formatul ergonomic și inedit al revistei, calitatea articolelor și subiectele tratate de acestea. La primele numere am fost un pic derutat de faptul că titlul articolului nu corespundea cu numele jocului prezentat. Abia mai târziu am interpretat asta ca o dovadă de maturitate și profesionalism jurnalistic.

Nu știu exact dacă voi scrie articolele sau dacă vă limitați la a le traduce și adapta un pic cerințelor și realităților românești, dar oricum ar fi vă rog să nu schimbați stilul. Sunt multe altele de spus despre profesionalismul revistei, al celor care o creează, dar acum vreau să felicit pentru responsabilitatea cu care priviți fenomenul reprezentat de

entertainment-ul electronic, în speță jocurile provoacă disfuncții grave în viața socială a celor care le folosesc mai mult sau mai puțin ca modalitate de petrecere a timpului liber. Cred că găsiți cele amintite mai sus ca un subiect interesant de dezvoltat în revista dumneavoastră. Este mai mult decât binevenită inițiativa numită PC Forum. Nu am decât cuvinte de laudă pentru gest și vă urez să prindă.

Ca o sugestie, vă propun să alocați paginile rezervate posterului în pagini pentru revistă sau pentru PC Forum (cu toate că, din câte știu, posterul este de fapt o reclamă, nu-i așa?).

Vă rog să nu publicați articolele cititorilor, fiindcă ar fi mai bine ca profesioniștii să se ocupe de asta. Atunci când unul dintre cititori devine parte a redacției, atunci cred că și-a câștigat dreptul să publice în revistă. Până atunci, exerciții, tată, exerciții. Ca în reclama de la MCM. Ca să fiu mai explicit, vă dau exemplul ipotetic în care eu scriu un articol fulminant despre un RPG și conving și alte categorii de jucători să cumpere jocul. Aceștia vor fi dezamăgiți de faptul că în joc nu au găsit lucrurile la fel de roze cum le vedea un RPG-ist convins, iar ca atare aceștia își vor vărsa focul pe revistă, că publică păreri subiective și că îi sfătuiesc prost și lipsit complet de obiectivitate, chiar dacă articolul avea o structură și o exprimare peste medie.

În legătură cu problema jocului complet în revistă, am impresia că fie nu locuiți în România, fie este o chestiune publicitară, unde cred că există și rea-voință. Ca să fiu mai exact: cei care vă cer jocuri full vi le cer pe cele mai noi, altele nefiind interesante pentru ei. Ei sunt fie copilandri, fie nu înțeleg cum e cu legea drepturilor de autor. Cel care v-a dat soluția cu un număr special care să includă și jocul complet nu s-a gândit că soluția este în dauna

tuturor: a voastră, pentru că puștii nu vor mai vrea să dea 250-300.000 lei pe revista cu jocul full, și a noastră, pentru că daunele rezultate în urma eșecului le veți scoate de la noi, mai devreme sau mai târziu, fie prin mărirea prețului revistei, fie prin micșorarea numărului de pagini la același preț al revistei. Și asta pentru ce? Pentru ca niște puști să nu apeleze la jocurile pirat? Asta nu este o apologie a pirateriei, ci o dureroasă realitate socială. GABI

Salut, Gabi!

Nu știm nimic despre tine, dar ghicim că nu ești chiar un "copilandru". Maturitatea și discernământul cu care ne scrii nu pot decât să ne bucure foarte mult. Din două, una: fie generația care se ridică acum în România se deșteaptă mult mai repede decât ar vrea să creadă cei mai în vârstă, fie revista noastră își cucerește un segment de public care iese din adolescență.

Există încă o simpatie față de zurbagii, față de hackeri, față de piratari, văzută ca o preocupare super-a-ntâia, echivalentul tehnic al visului oricărui șmecher, care "ți-o trage". Probabil vedem în aceștia urmașii haiducilor din codrii Vlăsiei și credem că facem istorie. Prin tot ceea ce întreprinde, PC Games este și o pledoarie în favoarea dreptului de autor, a respectului pentru proprietatea intelectuală și a întronării spiritului legii în peisajul editorial românesc, destul de nebulos sub acest aspect.

Ne-a plăcut și imperativul tău frivol în formă, dar onest și grav în fond, cu "exerciții, tată". Ca în orice domeniu, cu excepția câștigului de la bingo, rezultatele nu pot fi decât urmarea unei practici asidue (i-am zice muncă, dar ne e teamă să-l folosim într-o revistă de jocuri).





**CUPTOR CU MICROUNDE** Relativ slabă performanță în jocuri și prețul său exorbitant nu justifică nicidecum cumpărarea unui P4.

## Ce-ai face cu 40 de milioane?

Dragă redacție,

În primul rând, aș dori să vă felicit pentru revista excelentă pe care o produceți. Dacă se poate, aș avea și eu câteva sfaturi și întrebări.

1) Aș dori să îmi cumpăr un calculator performant. Dispun de 40 milioane lei. Ce model îmi recomandați? Cât ar mai trebui să adaug acestei sume pentru a-mi cumpăra un Pentium IV?

2) Dacă se poate, spuneți-mi niște cheat-uri la Hitman sau Kingpin.

3) Ce joc este mai interesant: Commandos 2 sau Desperados? În final, aș dori să vă spun că sunteți cea mai grozavă revistă de jocuri din România și vreau să vă urez succes în noul an PC Games!

Pe curând,

BOGDAN

Salut, Bogdan,

Îți mulțumim pentru aprecieri. De sugestiile tale vom ține cont, cum de altfel am făcut și până acum. În privința calculatorului, dacă ne întrebi pe noi presupunem că tu dorești să-l folosești în primul rând pentru jocuri. De aceea nu trebuie neapărat să cheltuiești o groază de bani pe un Pentium 4, când la capitolul jocuri acesta încă este depășit și de un Athlon 1200. Mai așteaptă puțin, dacă nu a apărut încă și în România, și cumpără-ți un sistem pe baza unui Athlon de 1.33 GHz. Bineînțeles, degeaba ai un procesor ultrarapid dacă nu ai și cea mai performantă placă grafică existentă. Aici îți recomandăm un GeForce2 Ultra, dar îți sugerăm să mai ai puțină răbdare până va

apărea o versiune de GeForce3 tactată la cel puțin 250 MHz. Mai pune 256 MB de memorie și un HDD cu viteză de acces foarte mare. Nu contează atât de mult capacitatea, cât viteza de acces. Ca placă de sunet, îți recomandăm un Sound Blaster Live 4.1 sau 5.1, la care mai târziu poți cupla chiar și un sistem de sonorizare Surround. Cea mai importantă însă, pe lângă placa grafică și procesor, este placa de bază. Aici îți recomandăm un KT7A-RAID sau KT7A fără RAID de la Abit.

Toată această performanță trebuie și alimentată, și pentru asta trebuie să fii atent la carcasa pe care o alegi, căci sursa acesteia trebuie să fie de minimum 300 W. Nu e rău nici dacă e mai mare decât formatul midi, căci oferă o ventilație și implicit o răcire mai bună a sistemului.

Ca monitor nu îți propunem o marcă anume; cele cu tub Trinitron sunt considerate cele mai bune. Important e ca monitorul să fie de cel puțin 17" și într-o rezoluție de 1024x768 să suporte o rată de refresh de cel puțin 85 Hz, dar este optim dacă suportă chiar 100 Hz.

La capitolul mouse și tastatură, îți recomandăm Microsoft sau Logitech, iar dacă îți mai rămân ceva bănuți cumpără un mouse optic. Nu te lăsa copleșit de cele fără fir, care la urma urmei sunt tot cu bilă. Precizia pe care o conferă un mouse optic în jocuri și toate aplicațiile nu poate fi întrecută de nici un mouse convențional, chiar dacă nu are fir.

### Cheats la Hitman

Ca să activezi cheat-urile, trebuie să editezi fișierul Hitman.ini. Deschizi Hitman.ini cu notepad sau orice alt editor de text, apoi adaugi o linie care conține "enableconsole 1". În timpul jocului, apeși tasta ~ din stânga tastei 1 pentru a activa consola.

god 1	God Mode
infammo	Unlimited Ammo
giveall	All Items
invisible 1	Invisible

### Cheats la Kingpin

La pornirea jocului, trebuie dat ca parametru +developer1 (ex. kingpin.exe +developer 1). În timpul jocului apeși ~ pentru a activa consola. Codurile sunt următoarele:

god	God mode
give all	All weapons and items
give weapons	All weapons
give ammo	Full ammo
give cash #	Get # amount of cash
give health	Full health
give key(1-10)	Get key # 1-10
noclip	Toggles clipping

Cum Commandos 2 nu a apărut încă, ne este peste poate să-ți spunem cât de interesant îl găsim. Desperados însă își merită toți banii și ore bune de joc.



**DE LA ALB LA NEGRU** Febra Black&White a crescut peste măsură și datorită configurației minime necesare.

## Black&White

Dragă redacție,

În primul rând, vă sunt recunoscător că existați și vă felicit... bla, bla, bla...

Mă bucur că ascultați cerințele celor care vă scriu. Eu am ratat câteva din ultimele numere, însă am observat îmbunătățiri drastice în numărul pe martie-aprilie. Față de primul număr, în care CD-urile erau complet în germană și jocurile prezentate în ordine random (150 pag.), acum sunteți cei mai buni de pe piață. "But..." aș avea și eu o întrebare. Am următoarea configurație: Celeron 366, 64 MB Ram, Riva TNT2 M64 32 RAM. Aceasta este în testele dumneavoastră prima sau rareori a doua configurație.

Acum două zile am făcut rost de Black&White, joc pe care îl aștept de când ați adus voi vorba de el prima dată (jocul e bestial, super etc., nu am timp acum să ți aduc destule laude). În testul de la sfârșitul articolului pe configurația mea (prima, cred), mi-ați dat numai vești sumbre: tehnic imposibil, inacceptabil etc. Acum, ori o fi Celeronul meu mult mai bun decât



Pentiumul II din test, ori am transformat calculatorul meu într-un believer ca și supușii pe care-i controlez, pentru că **Black&White** rulează pe sistemul meu la 800x600, Maximal Detail foarte bine (fără sacadări, fără întreruperi, nimic). Aștept lămuriri. A doua chestiune (acum, după B&W la Maximal Detail, o să râdeți). De când mi-am pus placa video nouă (Riva), nu îmi mai merge Diablo II nici în 2d, nici 3d. Cum intru în joc, îmi apar caractere ciudate, texturi ca de HC 90 (pe care le schimbă aleator). Jocul rulează, însă nu poci ca să vezi nimica. Unde e problema? În drivere? DirectX? (am 8.0a). Deocamdată cam atât, însă promit să vă scriu mai des, pe măsură ce apar alte probleme.

MIRCEA BOTEZ

Salut Mircea,

Ne-ai copleșit cu aprecierile. Mulțumim. Referitor la chestiunea ridicată de tine, nu știu ce hard ai, dar dacă la 64 MB Ram **Black & White** îți merge fără sacadări (swapping de pe hard), înseamnă că ai un HDD nemaipomenit, cu o viteză de acces pe la vreo 6 ns! Merită o mențiune în Cartea Recordurilor, căci chiar și cele mai bune SCSI-uri lucrează pe la 4 ms. Dacă ai avea mai mult RAM pe configurația descrisă de tine, B&W ar rula bine. În prima insulă mai merge cumva, dar cel târziu la a doua vei avea probleme în Maximum Detail.

La redacție suntem cu toții curioși de divină ta configurație, așa că, dacă poți, treci cu ea pe aici, să ne minunăm și noi. În ceea ce privește Diablo 2, dacă nu e o problemă de conflicte grave cu placa de bază sau IRQ-sharing, ar fi bine să reinstalezi Windows-ul sau să dezinstalezi și reinstalezi cum trebuie driverul plăcii grafice. Celeronul tău suportă încă ceva supratactare; citește articolele noastre despre acest subiect și verifică dacă placa de bază îți permite acest lucru. Dacă mai pui puțin RAM, vei putea juca liniștit ceva joace 3D bune. De asemenea, și placa grafică poate fi supratactată, M64 e puternic gătuț la memorie, căci funcționează pe 64 în loc de 128 biți. O supratactare a unei asemenea plăci aduce cu siguranță un plus de performanță de 20%.

Pentru eventualele pagube, redacția nu-și asumă nici o răspundere.

## 'nțeles, să trăiți!

Vreau să încep prin a vă spune că vă descurcați excelent: noua configurație a revistei e aproape de perfecțiune. Ceea ce trebuie corectat sunt greșelile de tipar! Exemplu: la **Clive Barker's Undying** - apropo, articol foarte reușit - termenul arată 02/2001 (n-ar fi trebuit să scrie "deja apărut", considerând că revista e pe martie-aprilie?), iar sistemul recomandat e mai slab decât cel necesar. În rest, am numai laude în legătură cu revista: idee foarte bună cu clasificarea jocurilor după genuri. Dacă ar fi să recomand câteva jocuri din acest număr, ele ar fi: întâi **Black&White** (pentru imensa libertate oferită de joc și pentru fața pe care o face vaca când o mângâi, p. 91), **Clive Barker's Undying** (singurul joc pe care mi-a fost frică să-l joc) and last but not the least **Desperados** (grafică impecabilă). Aș vrea acum să vă întreb de chestia cu "Run Default Benchmark", aveți inclus pe CD. Unde și pe care CD?

**Diablo 2** a fost depunctat din cauza funcției "save"? Și dacă funcția "save" era bună, primea un procentaj mai mare decât **Baldur's Gate 2**?

De curând am instalat **Unreal Tournament** (mersi pentru hărți), plus vreo trei patch-uri. OK, mi-a mers jocul aprox. 24 ore și când am vrut să-l rulez din nou mi-a apărut un mesaj să introduc CD-ul! Cum

CD-ul nu era al meu, eram în imposibilitatea de a juca UT. Amicul cu CD-ul mi-a spus că lui îi merge fără CD de două luni. M-am gândit: să fie din cauza patch-urilor? Cam atât cu întrebările.

Mi-a plăcut foarte mult ideea lui Cristi B. din scrisoarea lunii! În rest, țineți-o tot așa, că o țineți bine!

D. BOGDAN CRISTIAN

Salut Cristian,

Îți mulțumim pentru aprecieri, ca și pentru critica ta întemeiată referitoare la unele erori care s-au strecurat în revistă.

Trebuie să recunoaștem că ai gusturi alese: cele trei jocuri remarcate de tine sunt într-adevăr capete de serie ale genului lor.

În ceea ce privește Run Default Benchmark, versiunea 3D Mark2000 o găsești în acest număr pe CD-ul 1 și 3D Mark2001 pe CD-ul 2, iar în articolul din paginile de hardware dedicat acestui subiect vei afla cum se procedează la testele 3D efectuate cu acest soft.

**Diablo 2** nu a fost "depunctat" niciodată. A obținut un punctaj de 91, ce-i drept, și datorită stresantei funcții "save". Totuși, **Baldur's Gate 2** este o capodoperă a RPG-ului care dacă ar fi apărut mai repede, ar fi obținut titlul de joc al anului pentru acest gen.

În privința lui UT, dacă vrei să joci cu patch-uri, ai nevoie de CD-ul original.

## Câștigătorii concursului din numărul 2/2001

1.	Bobariu Adrian	județul Timiș
2.	János Zsolt	Brașov
3.	Moian Horațiu	Tg. Mureș
4.	Tudor Ciprian Gabriel	Purcăreni, județul Argeș
5.	Crăciun Mihail-Dragoș	Brăila
6.	Bistoreanu Bogdan	București
7.	Dragomir Gabriel	București
8.	Tudorache Decebal Cristian	București
9.	Nemeș Daniel	Archita, județul Mureș
10.	Șerban Alin	București

Câte un joc  pentru fiecare!

Câștigătorii sunt rugați să sune la tel: 059-479.661, între orele 10-16 (de luni până vineri) pentru a afla cum pot intra în posesia premiului.



Completați integral formularul de investigație de pe verso  
și puteți fi câștigătorul acestei unități DVD.



### TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

Revista PC Games vă oferă posibilitatea de a achiziționa numerele anterioare la un preț fix de 100.000 lei/număr.

Doresc să comand cu acest talon următoarele:



**PC Games 1/2000**  
Avangpremiera Black&White: cel mai bun joc al tuturor timpurilor? Black&White ar putea schimba pentru totdeauna lumea jocurilor. Magazin - 100 de întrebări despre Diablo II - Test: The Sims, Nox, Final Fantasy 8 - Feedback: Action-Adventure sau renașterea eroismului - Profil: Richard Garrett: cine este Lord British? - Hardware - Pentium III 500, Windows 2000, Overclocking - Tips&Tricks - Half Life: Opposing Force, Tomb Raider 4, Nox, The Sims

Comandă PC Games 1/2000



**PC Games 2/2000**  
Magazin - X-Box: Atacul lui Gates, Online Special: Jocurile milioanei - Avangpremiera - Black&White - Worlds, Deus Ex, Empire Earth, Sudden Strike, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade - Test - Dark Project 2: Garriott scoate arcul, Need for Speed: Porsche: EA expediază pe șosele cel mai bun Need for Speed - Feedback - Age of Empires 2 - Profil: Warren Spector: Vizionarii - Hardware - CeBIT 2000: plăci video, procesare, accesorii - Tips&Tricks - Dark Project 2, C&C: Firestorm

Comandă PC Games 2/2000



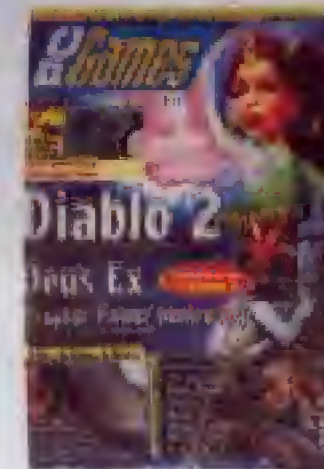
**PC Games 3/2000**  
Magazin - Diablo 2: be-tatest - Avangpremiera - Summoner, C&C: Red Alert 2, Pool of Radiance - Test - Starlancer: Cerul în flăcări, Shaqun - Profil: AMC: produc-torii români pentru un No Name War, Pyro Studios - Commandos-ul Iraților Perez - Hardware - Nvidia GeForce 2: acceleratoare grafice - Tips&Tricks - Need for Speed: Porsche

Comandă PC Games 3/2000



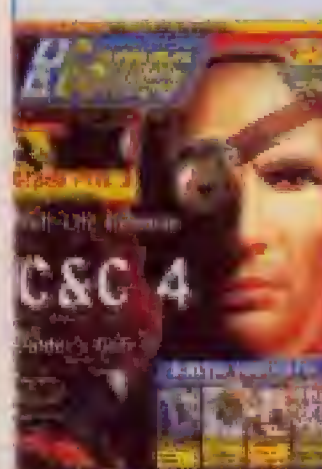
**PC Games 4/2000**  
Reportaj: Ei: am selectat pentru dvs. cele mai bune 100 de jocuri între care Max Payne, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Deus Ex, Escape from Monkey Island, Empire Earth, Grand Prix 3 - Test - Dalkatana, Soul-bringer - Feedback - The Sims: home, sweet home - Hardware - AMD Duron, Voodoo 5 6000

Comandă PC Games 4/2000



**PC Games 5/2000**  
Magazin - Half Life Patch - Avangpremiera - Black&White: de ce s-a amânat termenul de apariție? Age of Empire 2: The Conquerors: Cleopatra: din nou animăție în Delta Nihil, Wiggies: revolta piticilor, Escape from Monkey Island, Project IGI, Hitman, Collin McRae Rally 2.0 - Test - Diablo 2: Welcome to Hell, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade, Deus Ex, Dark Reign 2 - Feedback - Need for Speed: Porsche - Profil - Softwin - Hardware - Intel 815E "Solano", AMD Athlon 1000, Intel Celeron 2 - Tips&Tricks - Diablo 2

Comandă PC Games 5/2000



**PC Games 6/2000**  
Magazin - UT Mugs - Avangpremiera - C&C: Red Alert 2, Gunman Chronicles, F1 Racing Championship, Baldur's Gate 2, Tomb Raider: Chronicles - Test - Cultures, Cleopatra: se ridică din nou metropole în Egiptul Antic, Age of Empires 2: The Conquerors: armistițiul a luat sfârșit, The Sims: Living it Up - Feedback - Simula-toare spațiale - Profil - O zi din viața lui Peter Molyneux - Hardware - AntiAliasing, Plăci de bază - Tips&Tricks - Diablo 2, Vampire: The Masquerade

Comandă PC Games 6/2000



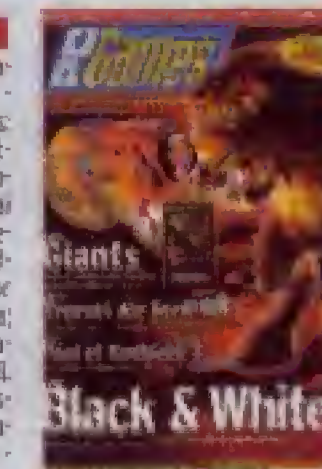
**PC Games 7/2000**  
Magazin - ECTS - Cea mai mare expoziție de jocuri din Europa: Diablo 2 Expansion Set, Mafia: Avangpremiera - Commandos 2: în cadență de marș, Call to Power 2, Anno 1503, Zeus: Master of Olympus: de la piramida la Acropolis, No One Lives For Ever: Kala preia controlul - Test - Baldur's Gate 2, C&C: Red Alert 2: Occidentul în armag, Sudden Strike, Crimson Skies - Feedback - Diablo 2 - Profil - Piron Pure Power - Hardware - Plăci grafice - Tips&Tricks - AOE 2: The Conquerors, Cultures

Comandă PC Games 7/2000



**PC Games 1/2001**  
Magazin - ETAINA 2000: "Oscarul" european al jocurilor - Avangpremiera - Desperados: RTS în Wild West: Imperon: Battle for Dune: Cursa pentru procurarea mirandei devine mai înverșunată: Anachronox: Experimente în spațiu - Test - Half-Life: Gunman, No One Lives For Ever: Salutări de la Londra: Tomb Raider: Chronicles: Escape from Monkey Island: N64, 2000: Zeus: Project IGI: Evil Islands: Call to Power 2: Imperialism Interactive: B-17 Flying Fortress: Collin McRae Rally 2.0 - Feedback - Grand Prix 3 - Profil - Hardware - Plăci plăcilor grafice: 3dfx Voodoo 5 6000, AMD Athlon 1000, Sisteme AMD - Tips&Tricks - No One Lives Forever, Zeus, Baldur's Gate 2

Comandă PC Games 1/2001



**PC Games 2/2001**  
Magazin - Anul 2000: Games&Co.: Retrospectiva Anului 2000 - Avangpremiera - Black&White: 65 de întrebări și răspunsuri la provocarea numărului 1 anulat: Wiggies: minerii pot fi simpatici; Oni; F1 Racing Championship: Ubi Soft în Pole-Position - Test - Giants - Citizen Kabuto - Oldies but Goldies: Commandos: Tomb Raider 3 - Feedback - Jocul anului - Hardware - Tuning: de la Voodoo 3 la Voodoo 5: Intel Pentium 4: DirectX 8.0 - Tips&Tricks - Tomb Raider: Chronicles, Half-Life: Gunman, Call to Power 2, Project IGI

Comandă PC Games 2/2001



**PC Games 3-4/2001**  
Reportaj - FontLab: Cabela's 4x4 Offroad Adventure: Scandalul Savegame: X-Box: un deceniu Blizzard: Avangpremiera - Desperados, Tropico: Sudden Strike Forever: Operation: Flashpoint: Serious Sam, Wizardry 8: Icewind Dale: Heart of Winter, II, StormyVik - Test - Black&White: Settlers 4, Heroes: Chronicles, Undying: Severance, Oni, Hostile Waters: Gothic, F1 Racing Championship, NBA Live 2000

Comandă PC Games 3-4/2001

**Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games**  
La extragerea premiilor sunt luate în considerare numai taloanele completate integral.





**Răspundeți la întrebări și expediați-  
talonul până la 15 iunie, având astfel  
posibilitatea să obțineți la  
concursul PC Games din 20 iunie  
o unitate DVD.**

### CHESTIONAR PC Games 5/2001

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?  
☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocru ☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?  
 .....

3. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai puțin?  
 .....

4. Ce sugestii aveți?  
 .....

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?  
 .....

6. Cărui games-designer ați dori să-l luați interviu?  
 .....

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:  
 .....

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?  
 .....

#### HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)  
 .....

10. Mă interesează următoarele componente:  
 .....

#### CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?  
 .....

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?  
 .....

#### YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

#### FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

☐ Da.

☐ Da, dar sunt puține exemplare.

☐ Vănzătorul ar vrea să primească \_\_\_\_\_ exemplare.

☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei ☐

peste 500.000 lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. ....

### DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Numele: \_\_\_\_\_ Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_

#### Studii:

- ☐ școală generală  
☐ școală profesională  
☐ liceu  
☐ postliceal  
☐ colegiu  
☐ facultate

#### Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2 mil. lei  
☐ 2-3 mil. lei  
☐ 3-4 mil. lei  
☐ 4-5 mil. lei  
☐ 5-6 mil. lei  
☐ peste 6 mil. lei

2. ....  
 3. ....  
 4. ....  
 5. ....

17. Emisiunea TV preferată  
 .....

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1.

2.

3.

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1.

2.

3.

20. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport  
☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziaa ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?  
 .....

25. Pasiunea mea este  
 .....

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat  
 .....

27. Ce subiect doriți să aibă posterul  
 .....

Începând cu acest număr, redacția revistei s-a gândit să recompenseze efortul celor care completează și trimit formularul de mai sus (pe absolut toți!), cu un poster de dimensiunile 50/70 pe tema cea mai solicitată. De asemenea formularele primite pe adresa redacției participă la concursul PC Games - un DVD-ROM Drive.

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

**Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL**

Semnătura

\_\_\_\_\_

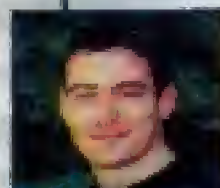
**PENTRU REVISTĂ și/sau ABONAMENT** am achitat prin mandat nr. \_\_\_\_\_

pe numele: Paul Mork, str. Dolna nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, Jud. BIHOR.

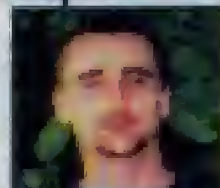


# IMPRESSUM

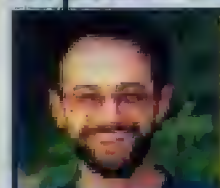
PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA


**Andrei Ritok-Schotsch**

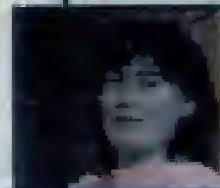
De când a mirosit că ceva e putred în regatul Black&White, simte nevoia să pălmuiască pe toată lumea.


**Ferenczi Mark**

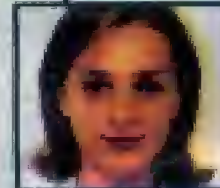
A recunoscut că joacă Giants pentru că e singurul spațiu din lume unde își găsește adversari pe măsură.


**CIPRIAN COROIU**

Își ia angajamentul că singurul interviu pe care-l va mai acorda vreodată va fi la candid camera.


**Dana Crăciunescu**

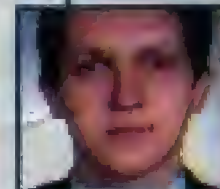
Când era mică, cel mai mult îi plăcea în tabără. Acum ne-a mărturisit că cel mai mult i-ar plăcea în concediu la Moscova.


**Nicoleta Balaci**

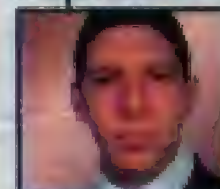
Scufundată mai nou în studiul enciclopediilor pe CD-ROM, ridică sporadic două degete pentru a semnală, contrar aparențelor, că mai există.


**Erdei Jacint**

Și-a luat jublând carnetul de șofer, căruia i-a găsit o nouă utilizare. În sfârșit, are unde să-și treacă notele de la extemporale. Pe noi ne-a impresionat doar poza. În interviul de la TVR, în 3D, arăta totuși mai bine: cool în action.


**Ionuț Ghionea**

Conform definiției lui Murphy, un expert este întotdeauna persoana care vine din alt oraș. De aceea Ionuț este un expert pentru noi.


**Zoltán Kramer**

De veghe în LAN-ul cu viruși, Zoll Santinelli ne dirijează pas-cu-pas în acțiunea noastră de căutare a serverului pierdut printre hub-urile rețelei.


**Horla Mihele**

Descinde în redacție în scurte ambuscade, în campanii de tip Capture-the-salary.

**PC Games România**
**Redacția:**

Ciprian Coroiu  
Andrei Ritok-Schotsch  
Lia Tătar  
Robert Mark Ferenczi  
Dana Crăciunescu  
Bogdan Gavra  
Nicoleta Balaci  
Mihele Horla  
Ionuț Ghionea  
Erdei Jacint

**Public relations:**

Adela Kocsis

**CD Rom:**

Zoltán Kramer

**Director Marketing:**

Adrian Tunduc  
tel: 059-479661  
093-715691

**Producție:**

Dorin Onica

**Tipar:**

PAM Grup srl

**Serviciu abonamente și comenzi:**

Paul Mork  
tel: 059-479661  
www.pcgames.ro

**Vânzări directe:**

Marius Chirică tel: 059-479661

**Distribuție:**

sc Alcris srl  
Tel. 01-6104494, 092-311271

**Pentru rețeaua Rodipet:**

sc Enge srl  
Tel. 01-2226628

**Director economic:**

Maria Blaga

**Adresa redacției:**

PAM Grup srl  
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3  
Tel. 059-479661  
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700  
e-mail: pcgames@rdsor.ro  
pamgrup@rdsor.ro

**ISSN: 1454-9964**

**Editor: PAM Grup srl**

**PC Games Germania**
**Adresa redacției**

COMPUTEC MEDIA PC Games  
Roonstrasse 21, 90429 Nürnberg  
Germania  
e-mail: redaktion@pcgames.de  
Tel. service: 0049-911-2872-150

**Conducere:**

Christian Geltenpoth (președinte),  
Roland Arzberger, Oliver Menne

**Redacția Germana:**

Sascha Gliss, Peter Kusenberger, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland,  
Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss

**Editura**
**COMPUTEC MEDIA**

Roonstrasse 21, 90429 Nürnberg  
PC Games România este o publicație  
editată de PAM Grup srl, sub licență  
Computec Media AG 2000. Materialul  
editorial din PC Games aparține Computec  
Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile  
asupra revistei PC Games ediția română  
aparțin PAM Grup srl. Nici un material din  
revistă nu poate fi preluat sau reprodus  
parțial sau integral decât cu acordul scris  
al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logo-ului aparțin exclusiv Computec Media AG, Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înalopază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



# Poza lunii

Populara rubrică a PC Games: Cine găsește cel mai nostim text pentru luna mai?



**HARRY POTTER** Electronics Arts are prin preajmă un telekinetic, punct!

Dumiter Vlad din Cluj-Napoca este câștigătorul rubricii "Poza lunii" și va primi o revistă PC Games numărul 6/2001. Îl rugăm să ne trimită adresa.

Dacă doriți să participați la această rubrică trimiteți-ne propunerea dvs. prin telefon, carte poștală sau e-mail.

**Adresa noastră:** Redacția PC Games, pentru: Poza lunii  
str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, cod  
3700 ORADEA, jud. BIHOR

**E-Mail:** redactie@pcgames.ro  
pamgrup@rdsor.ro

**WWW:** www.pcgames.ro



**CU BRAȚELE STRÂNSE** Pentru un shooting, Sunflowers a angajat două modele Technomage.

## În data de 15 iunie apare PC Games 6/2001

### Commandos 2

Live de la Madrid: pentru ultima oară înainte de lansarea din iunie, jurnaliștii selectați au posibilitatea de a testa cea mai recentă versiune. Grafica e de pe acum excelentă, dar cât de bune sunt misiunile? Veți afla în următorul număr PC Games.

### Diablo-2-Add-on

Pentru numărul următor Blizzard ne-a promis o versiune testabilă a CD-ului suplimentar. Acest lucru înseamnă pentru dvs: informații detaliate, screenshot-uri din joc, precum și o primă evaluare. Plus un video pe CD!

### Avanpremieră-E3

Designeri, programatori, graficieni, jurnaliști, comercianți renumiți: din 17 până în 19 mai 2001 toată lumea jocurilor se întâlnește în Los Angeles. Ocazia: Electronic Entertainment Expo, pe scurt E3, cea mai mare și mai importantă expoziție de jocuri din lume. Pentru a afla cât mai repede mai multe despre noutățile mega-evenimentului nu pierdeți reportajul nostru preliminar. Ne-am interesat în prealabil la marii distribuitori și producători și vă arătăm de pe acum cele mai importante premiere și surprize. În afară de asta mai aruncăm și o privire asupra tuturor hiturilor care se află deja de mai multă vreme în stadiul de dezvoltare. Vă puteți bucura și afla noutăți de și despre *Warcraft 3*, *Anno 1503*, *Unreal 2*, *Max Payne*, *Emperor*, *Neverwinter Nights*, *C&C: Renegade*, *Civilization 3*, *Halo*, *Mafia*, Add-onul lui *Baldur's Gate 2* și multe altele.

### Tips & Tricks

Din 18 aprilie se poate cumpăra *Desperados*. Cine a terminat partea soluționată din acest număr se va putea aștepta la continuarea acesteia cu hărți și descrieri pentru cele mai grele misiuni din *Desperados*, plus multe trucuri testate și încercate pentru eroii revolverelor.

### În test

Bucurați-vă împreună cu noi de multe highlight-uri, printre care și minunatul joc de construcție *Tropico* precum și *Alien Nations 2*.



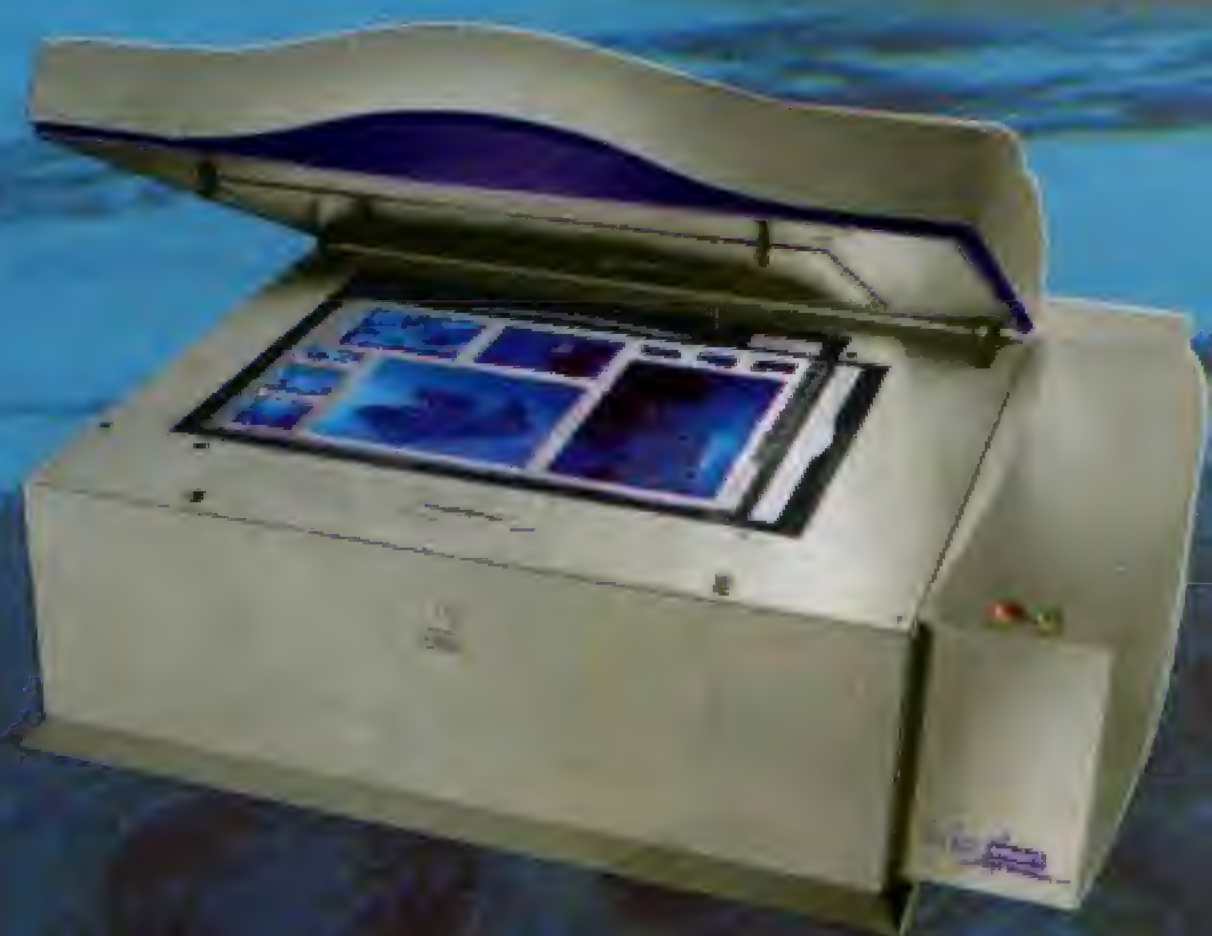


## Poți să-ți menții respirația ... ... plonjând într-o adâncime de culoare de 16 biți?

Noua aplicație EverSmart oXYgen asigură operațiunilor de scanare libertatea de care acestea au atâta nevoie. Alături de scannerele noastre EverSmart Supreme, EverSmart oXYgen vă permite să scanati o imagine o singură dată, salvând-o ulterior într-un fișier DT (Digital Transparency) de 16 biți. Acest fișier poate fi ulterior apelat ori de câte ori e nevoie, pentru orice aplicație finală.

Combinând maximum de fiabilitate și control (Scan Once, Output Many), calitatea de vârf (tehnologie XY-stitch, full 16 bit) și productivitatea cea mai înaltă, aplicația EverSmart oXYgen optimizează procesul de scanare până în punctul în care concurența dumneavoastră se vede constrânsă să renunțe.

**EVERsmart**  
**oXYgen**



GRAFITEC SRL - Distribuitor autorizat CreoScitex  
Oradea, Str. Dunărea, nr. 18/2  
Telefon: 059.460095  
092.549054  
e-mail: grafitec@rdsor.ro  
www.creoscitex.com

  
**CreoScitex**





Irezistibila **Angelina Jolie** vă provoacă din nou în filmul **Tomb Raider**